OUR OPINIONS!

平成8年7月31日発行第3巻第5号通巻第12号

隔月刊

ゲーム批評

ゲームは誰が作っているのか

クリエイター「露出」に絡む問題
影の主役　制作会社に迫る
「ナイツ」ヒットタイトル制作現場

業界トピックス
●NINTENDO64　その時市場は？
●セガ　X指定撤廃の真意
●SCE　流通改革の全貌

1996 Vol.10 AUGUST

ゲーム批評 1996 AUG

特集　ゲームは誰が作っているのか／徹底！シューティングゲーム

Vol.10

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、

「なかなかやる書店」

一部の地域の方から「非常に入手しにくい」というご批判を頂いている「ゲーム批評」ですが、ここへ行けば絶対（多分、あとバックナンバーも）あるという書店さんは以下の通りです（売切れの時は堂々と注文しましょう！）。

＜北海道＞
札幌市　ビブロス北光店（北37条東8-1-5）
　ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2）
函館市　オレンジポート函館店（函館駅そば／若松町26-7）

＜青森県＞
青森市　岡田書店（青森市新町1-8-6）
　ドキドキ冒険島　青森店（サンロード青森よこ／浦町奥野351-1）

＜岩手県＞
盛岡市　さわや書店MOMO（盛岡駅より徒歩15分／大通2-2-14）

＜宮城県＞
仙台市　本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／青葉区木町通2-6-53）
　本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区花京院2-2-68）
　高山書店ほんとぴあ泉店（国道４号線沿い、免許センターそば／泉区市名坂字御釜田108-1）

＜秋田県＞
秋田市　ブックスコロナ（横山金足線沿い桜大橋そば）
　ブックシティピア 追分店（国道7号線沿い／下新城中野字琵琶沼290-1）

＜福島県＞
郡山市　見聞録（軍用道路沿い）

＜群馬県＞
太田市　アルファスポット飯塚店（太田公園より国道407へ向かって徒歩2分／飯塚町1080-3）

＜茨城県＞
水戸市　ツルヤブックセンター（石丸電気の上／南町2-4-43）

＜埼玉県＞
川越市　黒田書店川越店（川越駅東口丸井前）
上福岡市　黒田書店上福岡店（東武東上線上福岡駅前）
大宮市　アニメイト大宮店（そごう大宮店近く）
坂戸市　Kブックス（東武東上線坂戸駅南口から1分／南町4-10）
熊谷市　文教堂書店　熊谷店（熊谷駅西商店街沿い／筑波2-66）

＜千葉県＞
浦安市　アークやなぎ通り店（やなぎ通り・神明裏停留所そば）
柏市　新星堂カルチェ5柏店（JR柏駅東口二番街アーケードの中）
千葉市　コミックトレイン（ＪＲ西千葉駅・千葉大学南門前）

＜東京都＞
秋葉原　明正堂書店（秋葉原デパート3階）
　書泉ブックタワー7階（昭和通り沿い）
　メッセサンオー（中央通り沿い）
　ラオックスコンピュータゲーム館1階（中央通り沿い）
　Ｔ－ＺＯＮＥ（中央通り沿い）
浅草橋　浅草橋明正堂書店（ＪＲ浅草橋駅東口すぐ隣）
池袋　三省堂書店パルコ池袋店（池袋パルコ５階）
江古田　竹島書店（西武池袋線江古田駅前）
大山　博文堂書店大山駅（東武東上線大山駅北口出て左側すぐ）
荻窪　ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい）
蒲田　栄松堂書店（ＪＲ蒲田駅西口前）
吉祥寺　ＢＯＯＫＳルーエ（ＪＲ吉祥寺駅北サンロード内）
五反田　あおい書店五反田店（五反田1-18五反田ＮＴビル）
新大久保　一伸堂書店（ＪＲ新大久保駅そば）
新宿　紀伊國屋書店本店１階ゲームコーナー
　京王ブックスプロムナード店（京王百貨店７階書籍売場）
　青山ブックセンター（新宿ルミネ1・5階）
　江崎書店新大久保駅前店（新大久保駅そば）
神保町　書泉ブックマート2階
　コミック高岡（靖国通り沿い）
高田馬場　新宿書店（早稲田口出て左　パチンコ屋３Ｆ）
杉並区　BOOK SHOP書楽（阿佐ヶ谷駅南口前）
八王子　まんが王八王子店（ヨドバシカメラ前）
羽田　山下書店（羽田空港内）
品川　明屋書店（西五反田1-3-8）
調布市　パソコン＆ファミコンソフトリサイクルショップＴＯＭＡＳ（天神通り沿い／布田1-3-1）
　書原 つつじヶ丘店（OGビル2F 東つつじヶ丘1-2-4）
東久留米市　黒目書房西口店（西武池袋線東久留米駅西口すぐ）
町田市　BOOK'S BAN BAN（町田街道バス停木曽住宅そば）
　久美堂東急ハンズ店（東急ハンズ町田店7F）

＜神奈川県＞
横浜市　有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街）
　錦松堂書店（ＪＲ大口駅より大口通り第二商店街セブンイレブン大口店近く）
　まんがの森　横浜西口店（横浜駅西口東急ハンズの裏）
　栄松堂シャル店（西区南幸1-1-1シャル5階）
　セキカワ書店Vol.1（相鉄天王町駅下車５分／保土ヶ谷区天王町2-42-13）
　セキカワ書店Vol.2（東横線東白楽駅下車５分／神奈川区斉藤分町55-7）
相模原市　Ｂｏｏｋｓ　Ａ（陽光台6-8-16）
藤沢市　文教堂善行店（国道467号沿い）
川崎市　みどり書房（新城北口はってん会通り／中原区上新城2-8-21）

＜山梨県＞
甲府市　リブロ甲府店（甲府西武店内6階）

＜新潟県＞
上越市　Mr.Books五智店（国道8号沿い）
新潟市　万松堂（古町通り6番町）

＜石川県＞
野々市　ブック宮丸金沢南店（野々市ジャスコそば／八日市1丁目）

＜福井県＞
福井市　じっぷじっぷ（福井市立図書館前）

＜岐阜県＞
岐阜市　自由書房鷺山店（岐阜メモリアルセンター）

＜愛知県＞
一宮市　カルコスコミックセンター（牛野通り3丁目交差点角）
名古屋市　ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店（名古屋駅新幹線側生活創庫6階）
　三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16）
　コミックワールド二畳店（中区栄3-27-7）
西尾市　精文館書店西尾店（西尾市花の木町4-55）
岡崎市　シビコ精文館書店（康生通西2-20-2シビコ4階）
西春日井郡　武藤書店Ｓ・Ｃ店（西枇ショッピングセンター内）
豊橋市　精文館書店本店（豊橋広小路通り沿い）
　あおい岩田店（岡崎信用金庫前／西岩田1-4-7）

＜滋賀県＞
草津市　村岡光文堂矢倉店（矢倉2-7-18）

＜京都府＞
京都市　ブックストア談（四条通り）
　駸々堂コミックランド（京都朝日会館2階／中京区河原町通三条上ル　恵比寿町427）
　丸山書店衣笠店（北野白梅町上ってすぐ）

＜大阪府＞
阿倍野区　福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタ地下２階）
京橋　駸々堂書店ＶＥＲＳＩＯＮ99（京阪モール北館4階）
日本橋　Ｊ＆Ｐテクノランド1階（堺筋線恵美須町すぐ）
中央区　旭屋書店なんばＣＩＴＹ店（なんばＣＩＴＹ南館地下2階）
大阪市　ソフマップ7号店1階（浪速区日本橋3-6-18）
　プランタン博文堂書店（千日前通りプランタン内）
　ナンバブックセンター（中央区難波3-7-20）
池田市　甲川正文堂（池田駅前／堺町3-3）

＜兵庫県＞
伊丹市　ブック・ランドサンクス（尼宝線中野交差点そば）
川西市　グリーンブックス（能勢電鉄平野駅から徒歩1分）
姫路市　黒田書店（姫路市本町商店街大手町第一ビル1階）
三木市　コスモ三木店（三木郵便局前）
尼崎市　ダイハン書房園田店（阪急園田駅南口すぐ）
神戸市　ジュンク堂書店 漫画倶楽部三宮店（三宮センタープラザ西館２Ｆ）
　駸々堂神戸三宮店（ＪＲ・阪急三宮駅前三宮センタープラザ東閣３Ｆ／中央区三宮町1-9-1）

＜広島県＞
広島市　中央書店紙屋町店（広島県民文化センター前／中区紙屋町2-2-26）
　中央書店サンモール店コミコミスタジオ（サンモール4F／中区紙屋町2-4-15）
　ダイイチ　ＣＯＭ　ＣＩＴＹ（広島市民文化センター斜め横／中区紙屋町2-2-21）
　そごうBook館フタバ図書紙屋町店（中区紙屋町2-2-34）

＜岡山県＞
岡山市　ブックス飛行船　北方店（中国銀行法界院支店横／大和町2-726-1）

＜島根県＞
出雲市　武田書店浜山通り店（渡橋町７８２）

＜和歌山県＞
和歌山市　いけだ書店和歌山店（パームシティ和歌山２階／中野31-1）

＜香川県＞
高松市　ザ・シティ高松店（高松SATY 3F／福岡町3-8-5）

＜愛媛県＞
北条市　北条ブックセンター（辻字新開1170-3）

＜福岡県＞
福岡市　福家書店（天神コア地下2階／中央区天神1-11-11）
　黒木書店（福岡大学すぐそば／城南区七隈8-12-18）
久留米市　安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店ななめ前）

＜大分県＞
大分市　ブックス豊後（JR敷戸駅ななめ前・大分大学そば／鴛野1012-1）

＜宮崎県＞
延岡市　銀河書店（平原町5-1497-10）

書店の皆様へ

ゲーム批評を置いていただける書店がありましたら掲載させて頂きます。お手数ですが《書店名、県名、住所、電話番号、お店の目印になるもの、ゲーム批評の取り扱い部数》を明記されたFAXを頂ければ幸いに存じます。（担当・松井）

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評

1996 Vol.10 AUGUST

1 特集1

なぜ彼らの姿は見えないのか。

14 特集2

27 特集3

連載

49 ゲームソフト批評

Illustration / Makoto Kobayashi
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Ken Kaneko
Logo Design / Brahman co,ltd.

ゲーム業界トピックス
Special
TOPICS

N64発売とSS、PSの変動

「NINTENDO64」の発売で加熱するゲーム業界。SSの規制問題、PSの流通変革と併せて業界を席巻したニュースをお届けする。

N64
NINTENDO 64

'96年6月23日、その時市場は…

6月23日、NINTENDO64発売。3Dで跳び回るマリオに飛びついたのは、子供達を始めとしたファミリー層だった。ユーザーの二極化を見せたN64の発売とは。

TOPICS

ユーザーの二極化を見せたN64の発売

「スーパーマリオ64」に目を輝かせる子供達と、とりあえず様子見というコアユーザー層。6月23日の「NINTENDO64」発売は、現在のゲームユーザーの二極化を浮き彫りにしたようだ。

編集部では今回の発売に合わせて、秋葉原系量販店、新宿・池袋などのカメラ量販店、「トイザらス」などの郊外量販店、地元のゲームショップなどの地域密着店で店頭取材を行った。その結果、初回出荷分は予約販売を含めて多くの店で即日完売。6月末に投入された二次出荷分も予約完売となった店舗を多く見ることができた。

また、家庭用ゲーム機の販売としては初の試みとなったローソンでの予約販売も、「ウィンドウズ95などの時と比較しても良い数字。ほぼ目的を達成できた」(広報談)など順調な動きを示した。しかし、その牽引役となった

TOPICS

のは、30歳前後の親子連れという、いわゆるヤングファミリー層だったようだ。

「発売日一ヵ月前後までは様子見のお客様が多かったのですが、TVCMなどの放映でゲーム内容がわかり始めると、徐々に予約が集まり始めました。20代後半から30代前半の、比較的年齢層が高めのお客様が多かったですね。最終的に本体は初回入荷分、二次入荷分ともに予約完売しました」と語るのは、中野、杉並でゲームショップ「モーリス」を展開する、(株)千人社のプロデューサー、金氏だ。

また、同店でソフトの販売状況を聞くと「スーパーマリオ64」が本体とほぼ同数の販売。以下「パイロットウイングス64」「最強羽生将棋」が、それぞれ二分の一、四分の一で動いたという。

また「トイザらス」など、郊外の量販店では「AVケーブルって何ですか？」「メモリーパックって必要ですか？」「コントローラーは何色が入っているんですか？」などと店員に尋ねながら、喜々として本体と「マリオ64」を購入していく親子連れを多く見かけることができた。「トイザらス」相模原店では、予約販売分も合わせた初回入荷分150台が、開店早々に売り切れた模様。これもまた、ファミリー層への抜群の「任天堂」と「マリオ」の認知度の高さの結果と言えよう。

秋葉原にて。一部で行列が見られたものの、全体的には穏やかな立ち上がりだった。

一方、発売日前夜から秋葉原に並んだ熱心なファンに、N64購入の動機や所有ハードなどを取材したところ、

「趣味はバイク。限定解除したばかり。最近はあまりゲームをしていないけど、『マリオ64』は面白そう」(19歳学生)

「友達の家で『鉄拳2』なんかをよく遊ぶけど、自分では新世代機は持っていない。この前、徹夜で並んだのは『FFVI』発売の時」(14歳)

など、スーパーファミコンユーザーの声を多く聞くことができた。これだけを取り出して判断できるわけではないが、一つの傾向として興味深いといえる。

まずはファミリー層を中心に浸透し始めたN64。今後ソフトラインナップが展開するにつれて、徐々にコアユーザー層にも浸透していくのだろうか。一方でSS、PSも、ユーザーの主体を低年齢層へと移しつつある。今後の3機種の展開が、ますます楽しみだ。

(編集部)

NINTENDO64
CPU：VR4300
動作周波数：93.75MHz
RCP：SP&DP内臓
動作周波数：62.5MHz
MIPS32ビットRISC搭載
画面解像度：256×224〜640×480ドット　プログラマブル
色数：標準で209万7152色表示
サウンド：ステレオADPCM音源

マリオ64の見せた実力

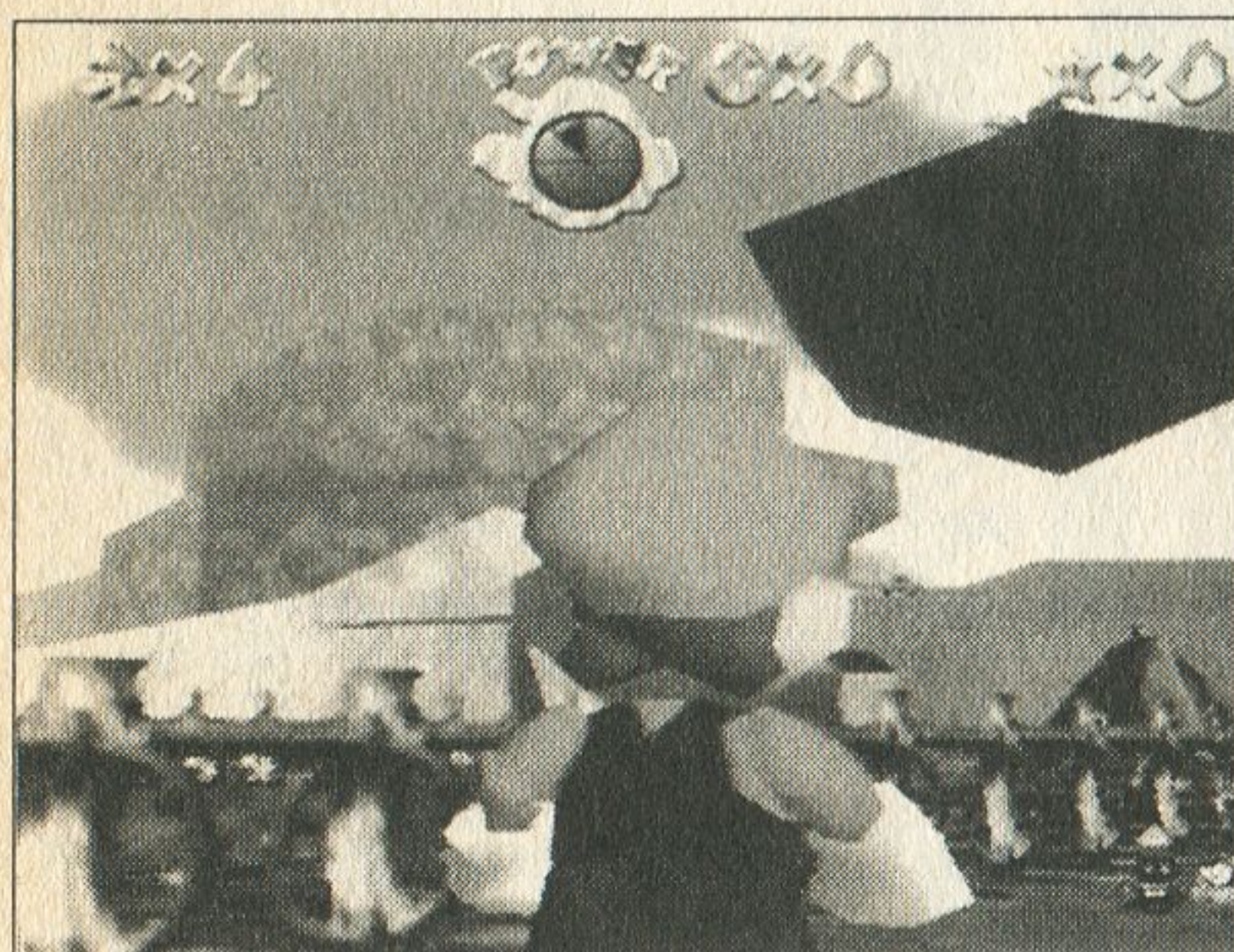
早くもゲーム史に残る名作と評価の高い「スーパーマリオ64」。それは、3Dゲームの新しい提示に他ならない。

TOPICS

3Dアクションゲームの新しい文法の提示

客観視点での3Dポリゴンアクションゲームの新しい地平。実に色気のない「スーパーマリオ64」の評価である。しかし、そこには従来の3Dゲームが成しえなかった、アクションゲームの新しい文法の提示がある。

長くTVゲームは、X、Y軸によって固定された平面世界での表現に縛られてきた。技術の進歩によって、ここにZ軸が加わり、3D空間が演出できるようになっても、マイキャラと背景世界の位置関係は不変だった。空間の中でマイキャラが移動することはあっても、キャラと背景が連動して変化することはなかったのだ。

「マリオ64」は、こうした古典的なX、Y軸の呪縛からゲームを解き放った。マイキャラの移動によって背景世界のアングルが刻々と切り替わる。このような世界では十字キーによる操作は意味をなさない。客観視点での3Dアクションゲームでは、当然360度に入力可能な、新しい入力デバイスが必要になる。そのための3Dスティックなのだ。微細な入力十回すアクション。ここに従来のアナログジョイスティックでのゲームが到達し得なかった、N64ならではのゲーム性の革新がある。

空を見上げたとき世界の広さを実感できる。

「マリオ64」は、この3D空間と3Dスティックという素材を十二分に煮詰めた、ゲーム史に残る傑作となった。最大の功績は、宮本氏自らが強調されているように、パッドを通してマイキャラを操作することが純粋に楽しいという、アクションゲーム本来の普遍的な楽しさを再確認させてくれた点だろう。ゲームの主目的が敵を倒すことやステージを駆け抜けることではなく、スター集めという、いわば「宝探し」にあることからも、「マリオ64」の狙いが十二分に見て取れる。プレイヤーはマップの随所に隠されているスターを探して世界を跳び回るうちに、すっかりマリオの操作に酔いしれてしまうという仕組みだ。

クッパをジャイアントスイングで投げ飛ばしたり、狭い足場を慎重に進んだりと、3Dスティックのアクションを楽しませるためのマップ上の仕掛けも巧みで、どのステージも密度が濃い。通常の3Dゲームではオプション的な扱いに留まっている視点変更も、最適なカメラアングルを選択することによってゲームの進行がよりスムーズになるなど、ゲームシステムにより密接に関係している。

かつて任天堂はSFC発売時に、モード7の回転拡大縮小機能をフル活用した「F-ZERO」を発売し、その後のレースゲームの流れを完全に変えてしまった。「マリオ64」もまた、3Dスティックを活用したアクションゲームの模範的存在になった。その誕生を素直に喜びたい。

(編集部/プレイ時間15時間)

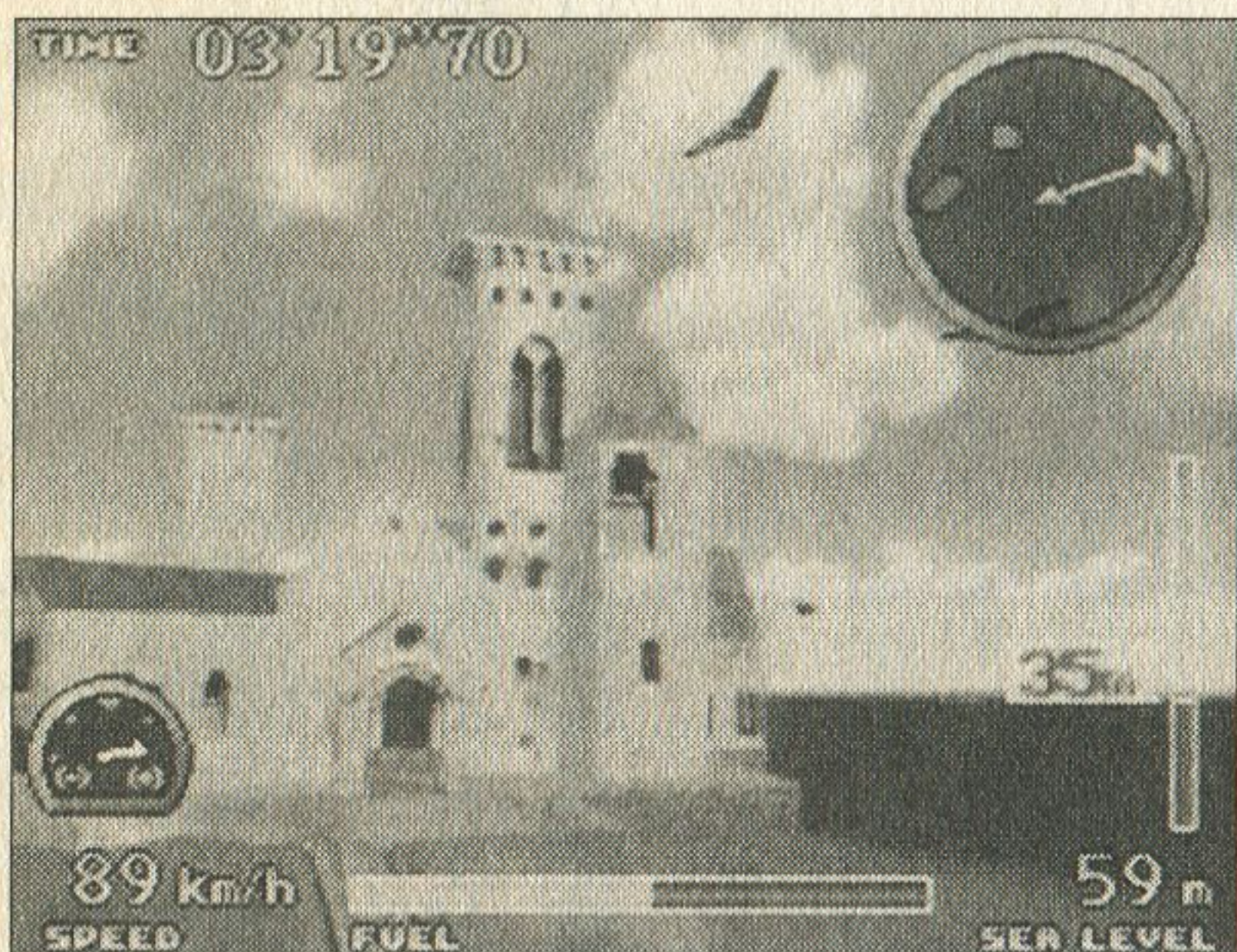
スーパーマリオ64 [ACG]
メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥9,800／発売日：'96年6月23日

パイロットウイングス64

TOPICS

変わらない名作の凄み

「パイロットウイングス64」の神髄はその変わらなさにある。大空を散歩する気持ちよさや、微細な入力による独特の浮遊感。どれをとってもSFC版「パイロットウイングス」と変わるところがない。その一方で、空気遠近法を駆使した霞のかかった空や、背景を彩るテクスチャーの美しさ、ポリゴン世界の色彩の豊かさなどは、ペンティアムCPUを積んだPCのフライトシミュレータを遊び込んだ目にも、段違いの美しさを感じさせてくれる。一方で、人間大砲など新しいフィーチャーも盛り込んだ。それもこれも、このソフトの本質がどこにあるのかを、制作陣がしっかりとつかんでいるからだろう。

SFC版と同様、一般には本体の機能見せソフトとして評価されがちな本作だが、誰にでも楽しめる手軽なフライトシミュレータとしての実力は、まさに群を抜いている。派手な演出やクリアのみが求められがちな昨今のゲームの中で、純粋にゲームシステムのこだわりだけで制作されている希有な作品といえよう。こうしたゲームが新機種の本体同時発売ソフトとなるところに、任天堂のゲームに対する懐の深さを感じてしまう。

（編集部／プレイ時間23時間）

世界を飛び回るだけで様々な発見がある。

任天堂への一問一答

編集部（以下編）：N64の販売状況はいかがですか？

任天堂（以下任）：好調ですが発売直後でもあり、特に申し上げることはございません。

編：本年度の販売計画を教えてください。

任：初期に50万台投入し、その後は未公表にさせていただいております。平成9年3月末までに、国内で360万台を目標としております。

編：予約販売をかなり徹底された印象を受けました。

任：当初から小売店の自主的判断で行っていただいておりまして、発売後も同じであります。

編：ソフト毎の販売状況はいかがですか？

任：N64をお求めの方の多くは、「スーパーマリオ64」を遊びたいからであり、ハードとほぼ同数の需要があると思われます。ただ、ソフト個別の出荷数や予定数は申し上げておりませんので、ご容赦ください。

編：コンビニ販売は今後も続けて行かれる予定ですか？

任：コンビニでの予約販売はテスト的に行っている物で、今後のことはその評価結果が出てから考えたいと思います。

編：「マリオ64」や、コントローラーに対する反応はいかがですか？

任：さすが任天堂のソフトと高い評価を頂戴しております。コントローラーに関しては、始めは難しかったがすぐに慣れたとのご意見をいただいております。

編：PS、SSの販売計画と照らし合わせると、今年度は1千万台近いハードが発売されることになりますが、この数字をどう捉えられていますか？

任：他社のことは解りかねますのでこの質問にはお答えできません。

編：その他、抱負などございましたらお聞かせください。

任：今後もN64の特性を生かした質の高い面白いゲームソフトを開発しますのでご期待ください。

（7月5日　回答：任天堂広報室）

パイロットウイングス64
［フライトシミュレータ］
メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥9,800／発売日：'96年6月23日

SS
セガサターン

セガ、X指定ソフト撤廃の真意

10月1日よりX指定撤廃……。業界とユーザーを巻き込んだ形で大きな話題となった今回の決定。セガ社とサードパーティに、その真相と決定に対する思いを聞いた。

TOPICS

X指定廃止に関するセガ社の見解

セガとサードパーティ各社は、10月1日より「X指定」枠を撤廃することを決定。「18歳以上推奨」（以下18推）に関しても、基準をより厳しくすることになった。この決定に関して、セガ広報企画室の梅村氏より、その理由や内容に関してお話を伺った。

「セガでは、SSの発売に伴い、94年の11月より『テレビゲームソフト倫理審査機構』を社内に設けてセガの全ハードのソフトを対象に審査を行ってきましたが、1年半の運営を経て、レーティング変更の必要性を感じてきました」

まず、X指定と18推の境界が曖昧なため、サードパーティ各社との話し合いで苦労をしたこと。また X指定ソフトはSS全ソフトの中で5％程度の数にもかかわらず、ゲーム専門誌などで大きく取り上げられたこともあり、SSはX指定ソフトが多いハードという印象があること。また販売面では、売り場を分けるなどの協力要請を小売店に重ねてきたが、その徹底が困難な状況にあること。こうした背景の中で、各サードパーティと協議したところ、X指定は不要との声が大多数を占めたため、今回の撤廃に踏み切ったとのことだ。一方でX指定のみを廃止しても、限りなくX指定に近い内容の18推ソフトが発売されるのでは意味がないため、18推の基準も強化したこと。また、暴力的な描写に関しても、X指定の廃止に伴い、18推の範囲でのソフト開発に絞られるとのことだ。

セガ広報企画室マネージャー、梅村宗広氏。

具体的な基準の引き上げに関しては、次頁の表を参照して欲しい。

従来のX指定自体がパソコンゲームなどにくらべると敷居の高いものだったこともあって、週刊誌などでヘアヌードが溢れる昨今では、時代錯誤との声もある。だが、セガ社は「家庭用ゲーム機という、家庭に入りやすく、かつ低年齢層のユーザーがコア層だというメディアの特性として、当然の処置だと思っています。思慮分別のついた大人が楽しむには問題ないと思うんです。ですが、若年層への配慮は作り手として当然の責任ではないでしょうか」と回答する。

加えてセガ社は、性的、暴力的表現のエスカレートが、エンタテインメントの発展には直結しないことを強調する。

「リアルな実写映像やCGが再現可能になり、ゲームの枠組みが広がっている。そのなかで、ゲームとしてのアイデンティティを見失ったまま、内容の過激さのみを

追い求めるのでは、ゲームはすぐに自滅してしまうと思います」確かに、かつてのPCエンジンやパソコンゲーム市場の現状を考えれば、間違いとは言い切れない。

「家庭用ゲーム市場が誕生して13年。ゲームはまだ新しい可能性を秘めているジャンル。規制の枠を縫うよりも、もっと新しいエンタテインメントの追求に才能を集中して欲しい。X指定ソフトのためにSSを買った人もいるのではないかとよく聞かれますが、純粋にそれだけのために買った人はいないんじゃないか。撤廃でかなりのファンが離れるとは考えにくかったんです。ですから、間違っているとのご指摘もあるかと思いますが、あえて撤廃に踏み切ったんです」

具体的な変更例

実写の上半身裸	X指定で可→不可
アニメの上半身裸	X指定で可→不可
実写の下着	18推で可→不可
水着、アニメの下着	18推で可→変更なし

基本的に直接裸を見せる演出は不可能になる。

TOPICS

今回の決定に対するサードパーティ側の声

一方で「モータルコンバット2完全版」「バーチャフォトスタジオ」の2本のX指定ソフトを発売している、アクレイムジャパンの今野氏はこう語る。

「作った側が言うのもなんですが、やっぱり『ナイツ』の隣で『バーチャフォトスタジオ』が売られている現状が問題ないと言えば嘘ですよ（笑）。小売店サイドでの、販売時の年齢確認や分類陳列なども整っていない」

今回のX指定撤廃に関しても、ハードの性能向上に伴って多様なゲームが出てくることを見越してレーティングを決めたことは評価されるべきだし、運営してみて、やはり家庭用としては問題があるので変更するという姿勢は、間違いではないと言う。規制に関しても基準が成文化されているため、ソフトメーカーとして対応がしやすいとのことだ。

その一方で、ユーザーの年齢層の上昇に伴い、ゲームの趣味指向が多様化している現状もある。

「家庭用ゲーム機として、今はまだ難しい時期なわけで、成人ユーザーに向けて相応のゲームを作っていくこと自体は正解だと思っている。パソコンのHゲームでも、本当に面白いゲームってありますよね。将来的に家庭用ゲーム機でもきちんと棲み分けができて、販売形態が保たれるようになれば、立派な市場として販売できるとは思います。そのために、まずはきちんとした道を作ろうという姿勢は買っています」

また「野々村病院の人々」でユーザーの人気を博したエルフでは、X指定廃止に関して特に影響はないという。次回作「ドラゴンナイト」の移植が決定しているが、「ゲームシステムの部分で楽しんでもらえるような作品を目指している」（広報談）

現在、業界の統一団体であるCESA（コンピュータ・エンタテインメント・ソフトウェア事務局）が、今秋をめどに初の統一倫理基準を作成する予定だ。セガ社でも内容によっては今後合流していく可能性もあるとのこと。その中で、表現の自由と規制のあり方とは、どうあるべきなのだろうか。最後に前出、今野氏からこのような言葉をいただいた。

「規制によって尖ったゲームが出せなくなるような危機感をお持ちの人もいると思いますが、今回のX指定撤廃に関して言えば、そうした印象はないです。PSでグロテスクシールを貼って発売した『エイリアントリロジー』も、SS版では特に内容の変更もなく、年齢制限で発売できると思います。表現って自由ですよね。その自由をどこまで自由とみなすのか。自由を行使することで作品性にどこまで影響力があるのか。それを明確に答えられるクリエイターが、今後ますます必要になるんじゃないかと思います」

（編集部）

PS
プレイステーション

SCE、流通変革の全貌とは

従来の矛盾点の解消に向けてPS流通のドラスティックな改革が行われた。PS流通の大きな転換点となった今回の改革の内容とは。

TOPICS
PS流通変革 その全貌とは

　去る6月5日、PSの全世界累計500万台出荷を記念して行われたミーティング&パーティで、SCEからPSの新しい流通・販売戦略が発表された。その後のマスコミ上での露出、またサードパーティ、小売店への取材、及びSCEへの確認を通して明らかになった変更点は以下の通り。

1：PS新価格モデルの登場（SCPH−5000／19800円／6月22日発売）
2：サードパーティとSCEとの間での仕入れ販売システムの見直し（7月1日新発売分のゲームソフトから適用）
3：サードパーティの自社流通の選択可能化
4：名作・旧作ソフトを「プレイステーション・ザ・ベスト」として低価格でリリース
5：会員ユーザーによる、発売前ソフトの評価システムの構築

　この、従来の構造を大きく変えることとなったPSの流通改革についてレポートしてみたい。

　まず、従来のPS流通に関して簡単に整理してみよう。これまでは新作ソフトが完成する数ヵ月前になると、SCEが各小売店から注文を集め、その数を元にサードパーティとの協議で初回ロット数を決定。SCEはその本数だけCD−ROMの生産を行い、定価の54％前後でサードパーティよりソフトを仕入れ、SCEを介して小売店にゲームソフトが卸されるという仕組みだった。この際、小売店にまず卸されるCD−ROMの枚数は、全初回ロット数の半数前後。残りはSCEの倉庫に保管され、小売店からのリピートに応じて各店に配送されていた。

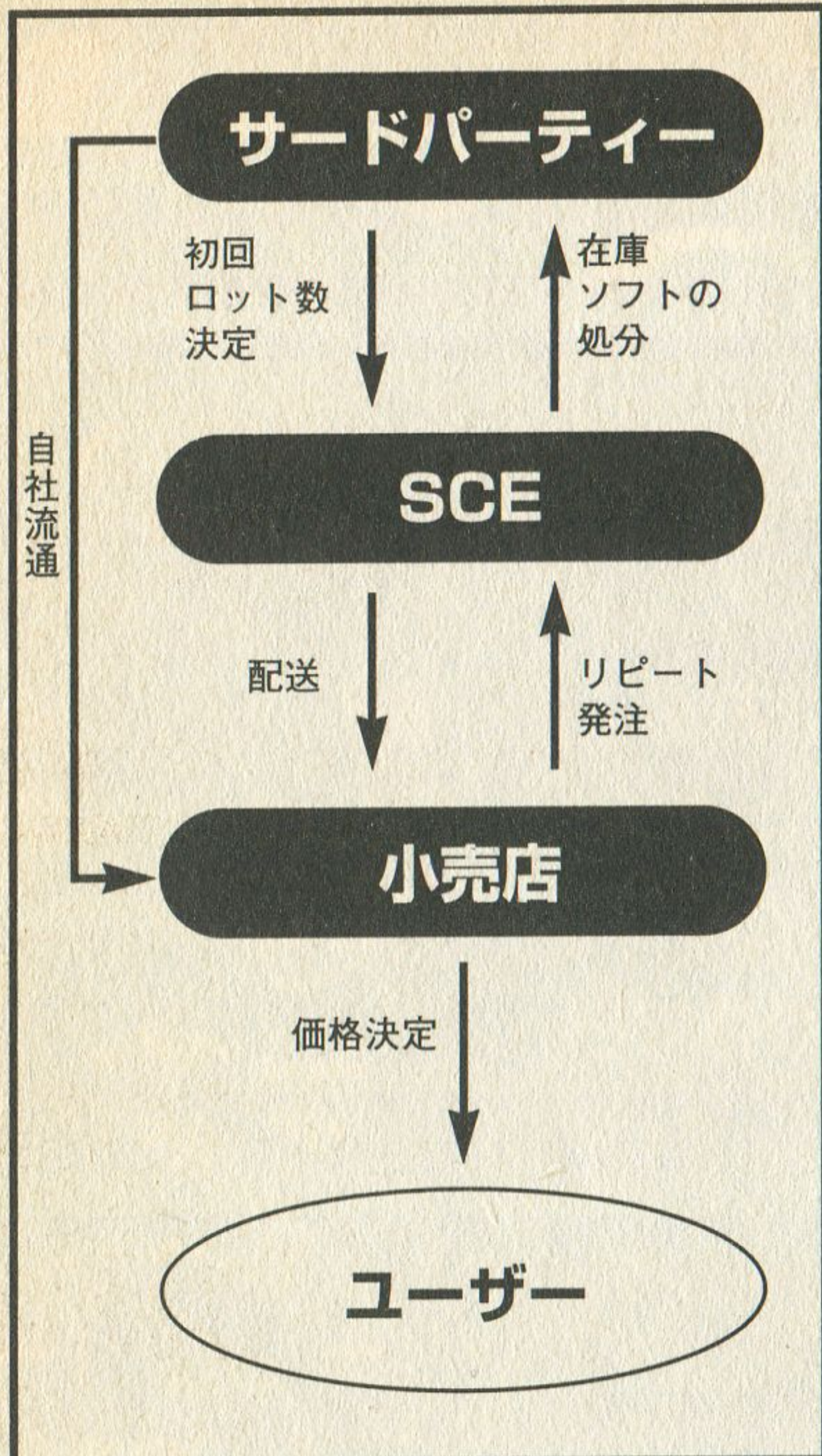
　この時、事前の注文数と実際の販売数に大きな差があった場合、余剰分が小売店での店頭在庫と、SCE倉庫での在庫となっていた。その結果、小売店の中には店頭在庫をバッタ屋に流して精算するなどの、いわゆる「逆流通」が生まれていたわけだ。

価格引き下げで加熱するPS市場の切り札になるか。

TOPICS
PSソフトの仕入れ・販売方法の見直しとは

　今回の改革では、次のような形でこの問題がクリアになる（図参照）。

　まず、サードパーティはSCEの初回ロット数に疑問がある場合、独自の判断で初回生産数を決定できる。それに伴い、小売店の販売データがSCEから提供され、リピート生産や次回作の参考にすることができる。その一方で、SCEの倉庫に残った在庫は、サ

サードパーティー
初回
ロット数
決定
在庫
ソフトの
処分
自社流通
SCE
配送
リピート
発注
小売店
価格決定
ユーザー

ードパーティ負担でSCEが処分することになるわけだ。

また、デジキューブ、コナミなど、PSソフトの自社流通を行うメーカーもあることから、SCEはサードパーティの自社流通選択権を容認。これにより、今までSCEが一手に流通を担当していたPS流通の原則が崩れ、SCE流通も流通の一ルートだというスタンスがより明確になった。その一方、サードパーティのPSソフトの掛け率を変動制に変更。そのため、通常54％前後といわれるSCEへの掛け率が、メーカーの実績によっては60％近くまで引き上げられるところもあるという。

また、小売店ではソフトの価格決定の自由度が増したため、店頭でゲームソフトが回転している間は定価販売を行い、店頭在庫になったソフトは価格を下げて処分することができるようになった。実際、秋葉原では、PS初期のソフトが1980円、2980円といった価格で販売されている光景も見かけることができる。

このように今回の改革では、SCEを挟んでの、2段階の流通構造が生まれることになるわけだ。

また、SCEは会員制でユーザーを募り、発売前ソフトの評価システムを構築する予定。発売前3ヶ月前後の段階でゲームソフトをプレイしてもらい、その後のプロモーション戦略の参考資料にするという。発売前ソフトのユーザー評価という点では、任天堂のスーパーマリオクラブが既に似たシステムを実施しており、今後の展開が注目されるところだ。

TOPICS

小売店、サードパーティからの反応と今後の見通し

この一連の改革を、小売店、サードパーティはどのように捉えているのだろうか。

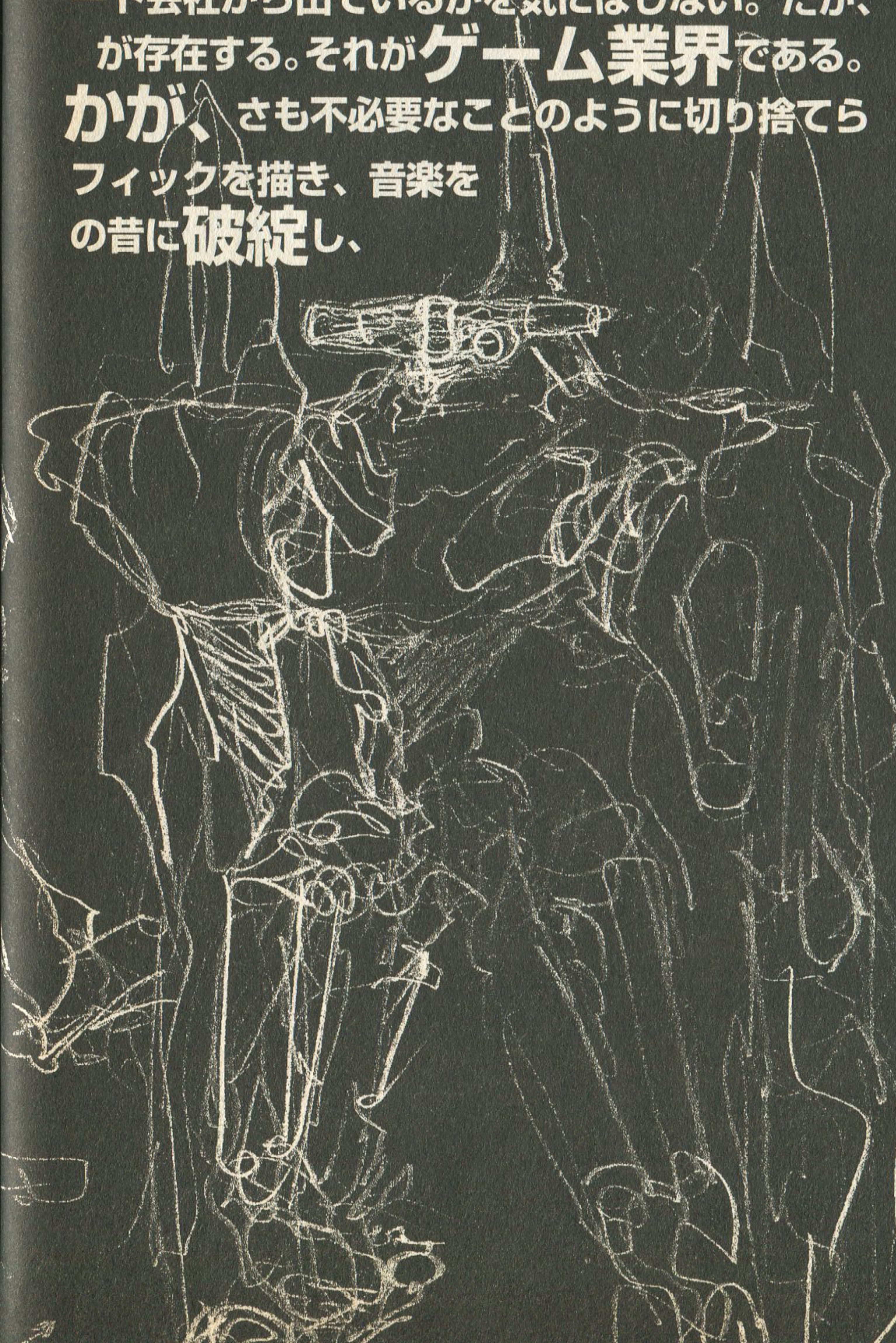
まず小売店側は、価格決定が小売店サイドの責任であることが確認されたことにより、一様に歓迎の意を示したようだ。一方、サードパーティ側は「より現実的なシステムで、問題はないと思う」（フロム・ソフトウェア）。「システムの完成度がより高まった」（ニュー）。「これまでの流通方式とさほど違いは感じていない」（カプコン）など好意的な声がある一方で、「月に60タイトル前後もソフトが発売される現状で、どうプロモーションしていくかが問題」（フロム・ソフトウェア）。「発売前3ヵ月前後で、どの程度のものをユーザーに評価していただけるか心配」（カプコン）という声も上がった。

今回の改革は、これまでのPS流通の多くの矛盾点を解消するための現実的な試作として、評価され得ると思われる。加えて、SCEとサードパーティの協力体制が、より一層強まっていくだろう。

初回ロット数決定や自社流通選択の自由が認められても、現状ではSCEの営業力や流通網に頼らざるを得ないサードパーティも多い。その一方で、初回ロット数の見込み違いは、これからはメーカー負担での処分という形で、サードパーティに跳ね返ってくることになるからだ。またユーザーによる発売前評価システムも、新しい取り組みとして注目されるところだ。問題はその理想にサードパーティがどこまで追随できるか。これら一連のPS流通の改革がもたらすものを、これからも一層注目していきたい。

（編集部）

が作っているのか?

譜が店頭に並んでいる。財布には充分なお金。
ード会社から出ているかを気にはしない。だが、
が存在する。それが**ゲーム業界**である。
かが、さも不必要なことのように切り捨てら
フィックを描き、音楽を
の音に**破綻**し、

ゲームは誰

ふとレコード屋に入る。お気に入りの**アーティスト**の新
早速購入し家に帰ってそれを聞く。だれもそのレコードがどのレコ
どこの会社から発売されたか、それが購入理由にあがる不思議な業界
そこでは**誰がそのゲームの制作に携わった**
れている。現状を見てみると、一人の人間がシステムを考え、グラ
作り、プログラムを組むというかつての牧歌的なゲーム制作はとう
ハードメーカー、**ゲームソフトメーカー、**ゲームソフ
ト制作会社、そして**フリーのゲームクリエイター**
たちと、一つのゲームに携わる人間の数は大変多くなっている。
グラフィック一つをとって見ても、**複数の人間**で分担され、
誰がそのゲームのグラフィックを描いたのかが明確にいえない、
不透明な状況にあるといえる。

何故だろうか。

なぜゲームメーカーはクリエイター、制作会社の**名前を隠したがるのか。**そこには一体どんな問題があるというのだろう。

プレイヤーがクリエイターの名前を知ること、そこにはどんな意味があるのだろう。ゲーム制作の現場では、クリエイター、そしてそれを**支える人々**は一体どういった仕事をしているのか。

私たちに見えていないものは一体何なのだろう。

私たちは今、もっとも基本的で、もっとも**重要な疑問**を投げかけようと思う。

「ゲームは誰が作っているのか」

現状

私たちは誰を評価すればいいのか

他の業界に比べて開発者が露出することが極端に少ないゲーム業界。私たちはゲームを遊んで、誰を評価すればいいのだろうか。

欧米に比べて極端に少ない日本の開発者の露出状況

「リッジレーサー」

アーケードで発表されるや否や、ポリゴンレースゲームの革新として全国のユーザーの心を捉え、大ヒットを記録した名作レースゲームである。

その後、PSに移植され、PS本体を引っ張るキラーソフトとして、再び全国のゲームファンの心を捉えることになった。

だが、この名作レースゲームの制作者は、一般にはほとんど知られていない。

この例に限らず、ゲーム業界は一般にクリエイターの名前が出ない業界だ。

だが、こと海外となると、その様相は一変する。欧米のゲーム業界では、クリエイターの名前が露出することは、極めて自然な事柄だ。開発チーム全員のスタッフリストが、取扱説明書の最後に印刷されていることも多い。

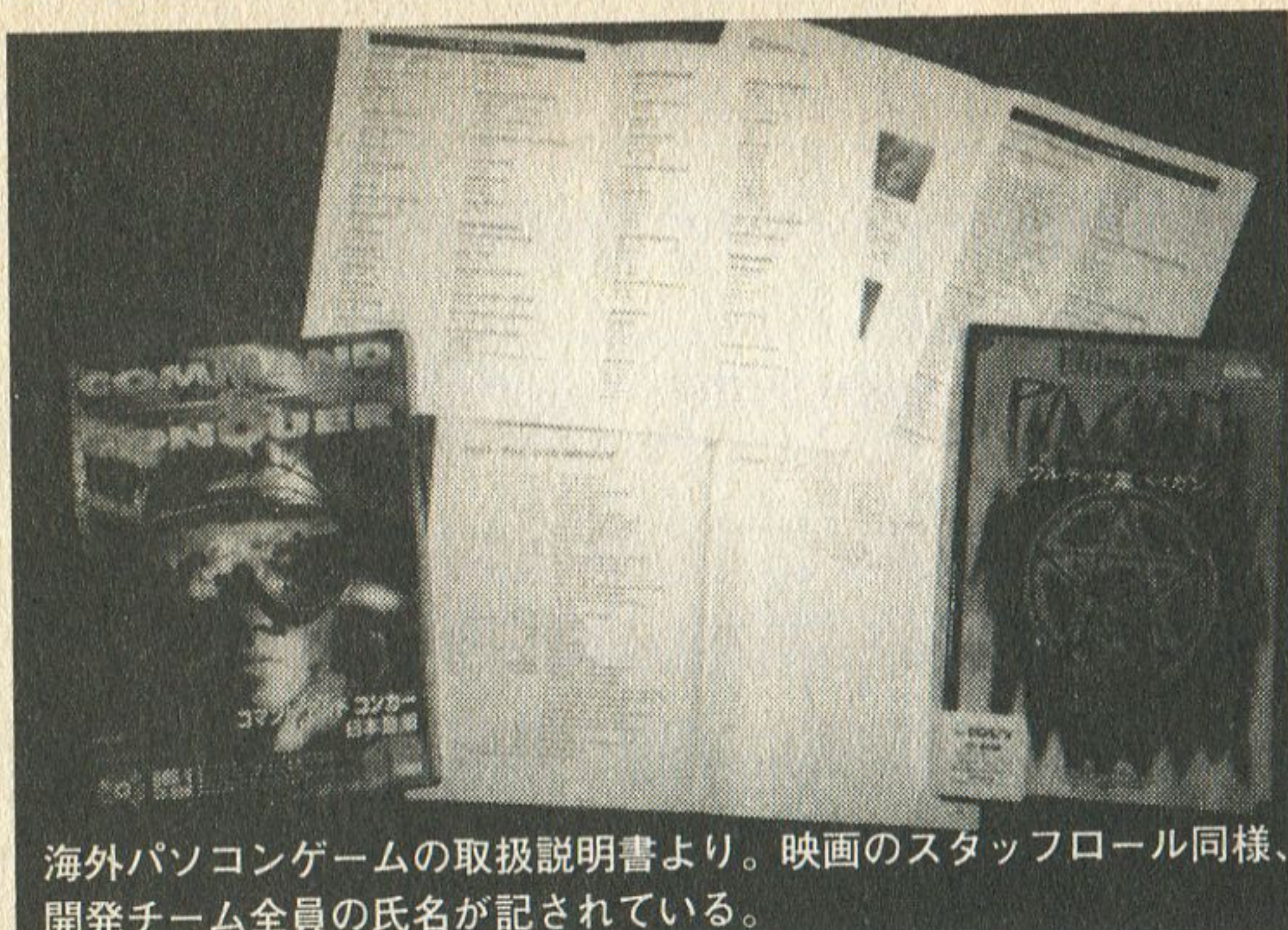
だから、少しゲームに詳しい人なら、ゲームデザイナーの名前で作品を判断したり、評価したりすることが可能になる。

「『ピッツァ・タイクーン』は、マイクロプローズ社の一連のタイクーンシリーズの一作だけど、制作にシド・メイヤーが関わっていないから、ちょっと用心したほうがいいぞ」などということも、ゲームを買う前から予想がつくわけだ（断っておくが、「ピッツァ・タイクーン」は素晴らしい作品の一つである）。

また、ゲームデザイナーの経歴や、過去の作品群、ゲーム雑誌のインタビューなどから、そのデザイナーのゲーム開発の方向性や、

作家性などを嗅ぎ取ることもできるようになる。

「ウルティマ」シリーズの作者、クリス・クロフォードは、シリーズを通して世界観重視型のRPGの理想を追い続けている。そのため、新作「ウルティマ・オンライン」が、インターネット対応のネットワークRPGとして発売されても、なるほどと受け止めることができるのだ。

他にも、「ポピュラス」「テーマパーク」「マジックカーペット」などの作品群で有名な、ピーター・モリニューなど、海外では作品と経歴とゲームデザインに対する思想を関連づけて捉えることのできるゲームデザイナーが数多く存在する。

海外パソコンゲームの取扱説明書より。映画のスタッフロール同様、開発チーム全員の氏名が記されている。

また、制作会社と販売会社が、はっきりと明示されている例が多いことも欧米のゲーム業界の特徴の一つだ。そのため、同じEAの作品群でも、一連のスポーツゲームと、「ウイングコマンダー」では、制作会社が異なるため、作品傾向が違うことも、ユーザーが把握できるわけだ。

開発者の顔が見えない日本のゲーム業界の謎

だが、前述の通り国内のゲーム業界では、おしなべてクリエイターや制作会社の名前がわからない作品が多い。ゲームをクリアしてスタッフロールを見ても、必ずしも制作者の実名が明記されているわけではない。ペンネームやイニシャルなど、実際には誰が作っているのかわからないようになっているものが大半だ。

また、ゲーム雑誌のインタビュー記事でも、仮名やイニシャルでの表記に留まったり、顔写真の掲載などが控えられる例も多い。時には、取材そのものが断られてしまうことも、少なからずある。

昨今では、クリエイターの名前が露出する機会も、以前よりは増加している。それでも、欧米のゲームのように、開発チームすべての名前が取扱説明書などに明記されている例は、まだかなり少ない。いわゆる大手ゲームメーカーで、クリエイターの露出に関して何ら制限のないメーカーは、ほとんど存在しないのが現状だ。

また、実際にゲームを開発している制作会社の名前も、ほとんど知ることはできない。そのため、メーカーによっては、ソフトラインナップで極端に内容の差が出てしまうこともしばしばある。そして、その違いは、ユーザーが実際にゲームを遊んでみるまでわからないのだ。

だが、邦画やTVアニメーションなど、ひとたびゲーム業界を離れると、日本でもクリエイターの記名は当然の権利として認められている。一つの作品に関わった人間の氏名をすべて明らかにすること。これには「氏名表記権」という、著作権に属する法的な権利の裏付けがあるのだ。だから、私たちは映画を監督、俳優、映像、音楽など、様々な側面から鑑賞したり、作品遍歴を追ったりすることができる。作品を制作者で判断したり、評価したりすることができるのだ。

なぜゲーム業界では、クリエイターの名前が表に出てこないのだろう。

なぜ制作会社の名前は私たちにはわからないのだろう。

なぜだろう。

クリエイターの言い分

名前が出た方が良いとは思うんです。

名前の露出は、必ずしも制作者に必要なことなのか、本当に彼らはそれを望んでいるのか。制作者の本音に迫る。

制作者にとって名前の露出の持つ意味

中堅ソフトメーカーに勤めるAさんは語る。

「ユーザーのみなさんは結構簡単に制作者の名前を出すべきだとか、ゲーム業界は作り手の名前も出ない前近代的な業界だとか言われますよね。実際そうだし、僕も名前は出すべきだと思うんです」

面白い作品のスタッフに名前を連ねること、それは制作者として大変名誉なことだろう。だが逆につまらない作品に名前を連ねること、これは不名誉だということのみならず、制作者生命にも関わってくる問題となる。

「そこが難しいところなんです。他の業界でもそうなんでしょうが、ゲーム業界は特に自分たちの力の及ばないところで失敗作が生まれてしまうことがあるんですよ」

ゲームの持つ二面性がその要因となる。ゲームを作るという場合、何らかの形で会社組織に加わって制作に従事するという形が一般的だ。だがそこに、ゲームを作品ではなく、営利目的で作る商品とみなす構造がある。企業が営利を目的に活動する、これは至極当然のことである。だがゲーム作りはこれに相反するベクトルを持つものなのである。よい物を作ろうとすれば時間、お金が当然かかる。体力のある企業なら、長期的視野にたってこれを支援することもできるかもしれない。だが大抵のメーカーから見るとそれはマイナスの要素でしかない。また、ゲーム業界のサイクルは早く、今作って売ってしまわないとという発想も多い。こういった経営上の理由からゲームを作り込むことができず、つまらないソフトが生み出されていくこともある。

「こういうのって制作側からするとすごく悔しいんですよね。自分の仕事とは思いたくない部分があって。自分の力が足りなくてというんなら名前を出すのも仕方な

制作者 生の声

「自分の作品に名前が出ることって単純にうれしいですよ。何度も見たいと思いますもん。でも自分で作って何ですが、難しくってエンディング見るの一苦労なんですよね」

某ソフトハウスプログラマー

「クレジット見て親が泣いた」

某メーカーCGデザイナー

「コイツいても邪魔なだけっていうヤツと同じ扱いでクレジット

いと思えるでしょうが、こういう場合、まだやれるのにっていう思いがあって。こういう時はやっぱり名前は出したくないという気になりますね」

名前を伏せるという囲い込み

ゲームメーカーが引き抜きを恐れて制作者の名前伏せることも、また多い。

某大手メーカーディレクターのBさんが話を聞かせてくれた。

「僕はこれをやりましたっていっても信じてもらえないのがちょっと悲しいですよね。スタッフロールの自分のところ指さして、これ俺って友達にいっても何だかわかんないペンネームなんですから（笑）」

＜開発・発売＞
株式会社　ワープ
Presented by WARP Inc.

＜脚本・監督＞
飯野賢治
Story&Directed by Kenji Eno

＜クリチャーデザイン＞
韮沢　靖
Designed by Yasushi Nirasawa

＜音響＞
緑川　真
Sound Director Makoto Midorikawa

ho Tateishi
umito Ueda
Hirohiko Sugamura
Hideki Sudo
Norihiro Yamamoto
Hiromi Hayashi
Tomohiro Miyazaki
Hideki Miura
Naoya Sato

CGディレクター	立石　章三郎
アニメーション	上田　フミト
	菅村　弘彦
	須藤　秀希
	山本　倫裕
CGデザイン	林　弘己
	宮崎　朋浩
プログラム	三浦　秀樹
	佐藤　直哉

（株）ワープ「E0」のパンフレットより。プログラマーに至るまで名前が明記されている。

ゲームメーカーにとって制作者は大事な「資産」である。引き抜き、移籍が日常茶飯事であるゲーム業界で、メーカーが制作者を囲い込もうとするのは、企業の論理としては当然である。

「まあ、僕も途中で移ってきた人間なんであれなんですが（笑）、制作者って自分がやりたいことができる環境にたいしてはすごく貪欲だと思うんですよ。僕はお金で動くっていうのはないですが、でもこういう環境でこれだけのことができますよっていわれたらグラッときちゃうかもしれません」

今はまわりの環境に満足しているため、特に他の所へ行きたいという気持ちはBさんにはないという。

「でも引き抜きと囲い込み、こんなことがずっと続いてたらよくないなという気はするんですよね。誰が新しい才能を育てるのか。人材教育ってホント金額的にもバカになんないですから。それがお金積んだら才能が買えるとなればやっぱ買っちゃうでしょ。でもその先は？　って思うんです」

に出るのってちょっと複雑」
某メーカープログラマー

「危うく敵キャラの名前にされそうになって（笑）。そういう名前の露出は絶対やだって。でも結局アイテムの名前にされた」
某ソフトハウスディレクター

「エンディングで見れるだけのスタッフクレジットに意味なんかないような気がする。あれじゃあ出す意味ないんじゃないだろうか」
某メーカーディレクター

「名前を出したことを今でも後悔しているゲーム、10本くらいはありますよ。早くソフトがなくなっちゃえばいいなと思ってます。」
某制作会社プランナー

「名前が出ることで精神的に引き締まりますよね。ウチは本名でも仮名でもいいんですが、敢えて本名でのせてます」
某メーカープログラマー

読者の主張
あなたがゲームを始めたきっかけは？
近所の駄菓子屋の「インベーダー」と「ギャラクシーウォーズ」から。あれさえなければ。
（熊本県　拓／２３歳）

メーカーの言い分

売名、引き抜き、問題は山積みです

制作者の名前を出すことに、メーカーはどれだけ抵抗があるのか。何を恐れてメーカーは制作者の名前を隠すのだろうか。

制作者露出に関するアンケート

今回私たちは、クリエイターの露出に関しゲームメーカー各社にアンケートをおこなった。

顔の見えない不透明な業界といわれることの多いゲーム業界だが、19ページの図から分かるように、クリエイターの露出については半数以上のメーカーが必要であると考えている。また、クリエイターの露出は必要ないとはっきり明言したメーカーは9%、残りはケースバイケースということなので、ほとんどのメーカーが、何らかの形で露出の必要性を感じているということになる。

露出が必要であるというその主な理由を拾ってみると、「クリエイターの作品に対する責任」「ゲームを文化として位置づけるため」「クリエイターの仕事への評価」「ユーザーの選択肢が広がる」等の理由が多くみられ、またある会社は、制作者の著作権を保護している立場をとっており、制作者の露出の必要性は当然の権利としてあると述べた。その一方で、クリエイターの露出をソフトの販売戦略上の有効性の見地から必要と判断しているメーカーもある。

株式会社エニックスは、当初から一貫して制作者、制作会社を露出させる姿勢をとりつづけている。

「エニックスはパブリッシャーという立場から、優れたゲームソフトをプロデュースしています。故に、出版社と作家という観点からも当然ながら、作者を前面に押し出す形で作品及び作品に関する情報をユーザーに提供し、ゲームの世界を活性化していきたいと考えているからです」。

何故露出させないのか ゲームメーカー側の立場

逆に制作者を露出させないという立場をとるメーカーの意見は、「ゲームは様々な人間が携わる

ゲームメーカー生の声

・制作者露出の問題点

ゲームの批評が個人攻撃になったり個人崇拝に陥りがちになること。またインタビューさせる/させないで雑誌側がメーカーのいいなりになるところもあるのではないでしょうか。要は業界全体が批評という行為に対し冷静かつある程度の公平さを持つということですな。最近どうも誰かさんがいいっ放しの裸の王様の気がしてねえ。

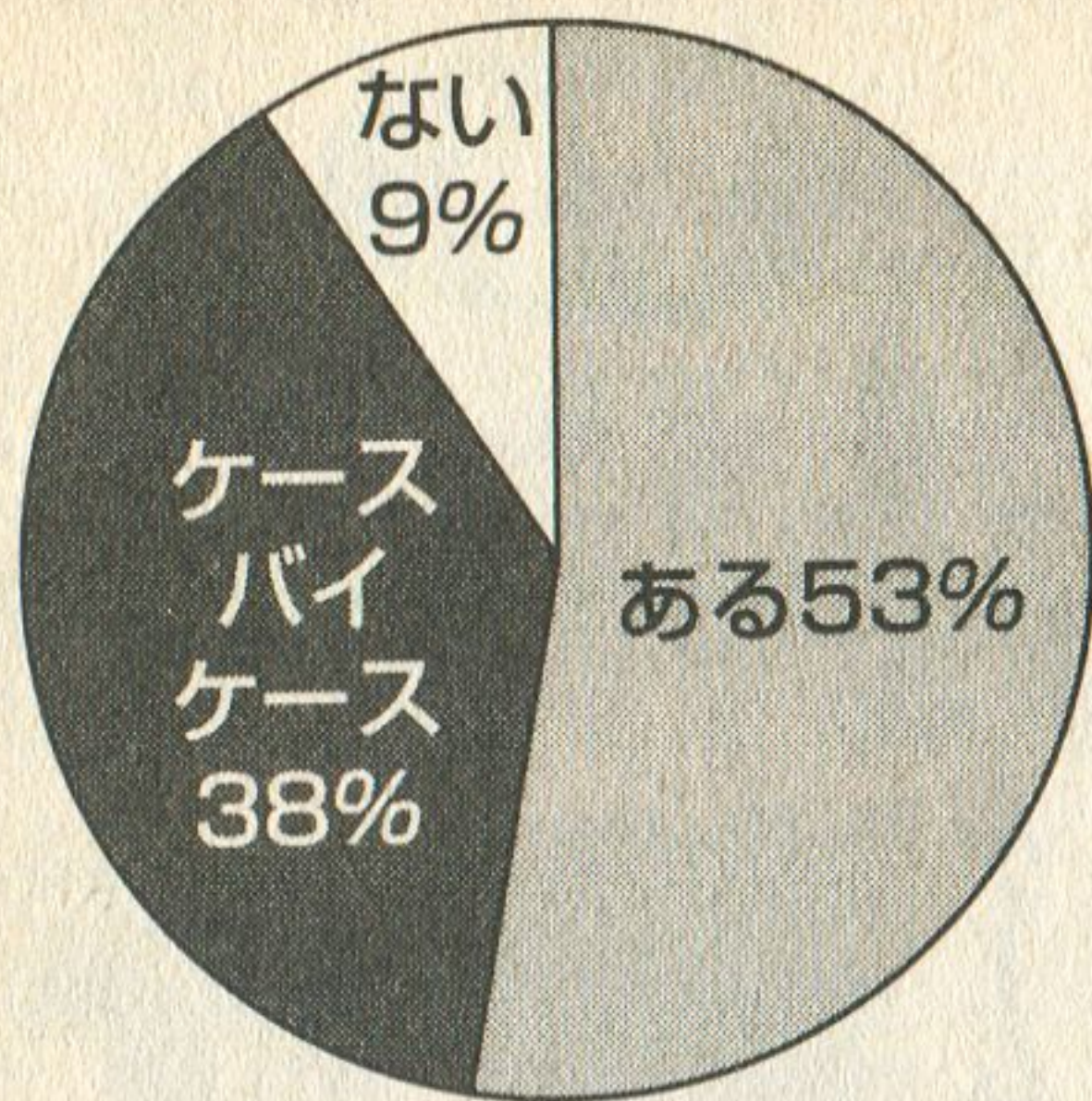
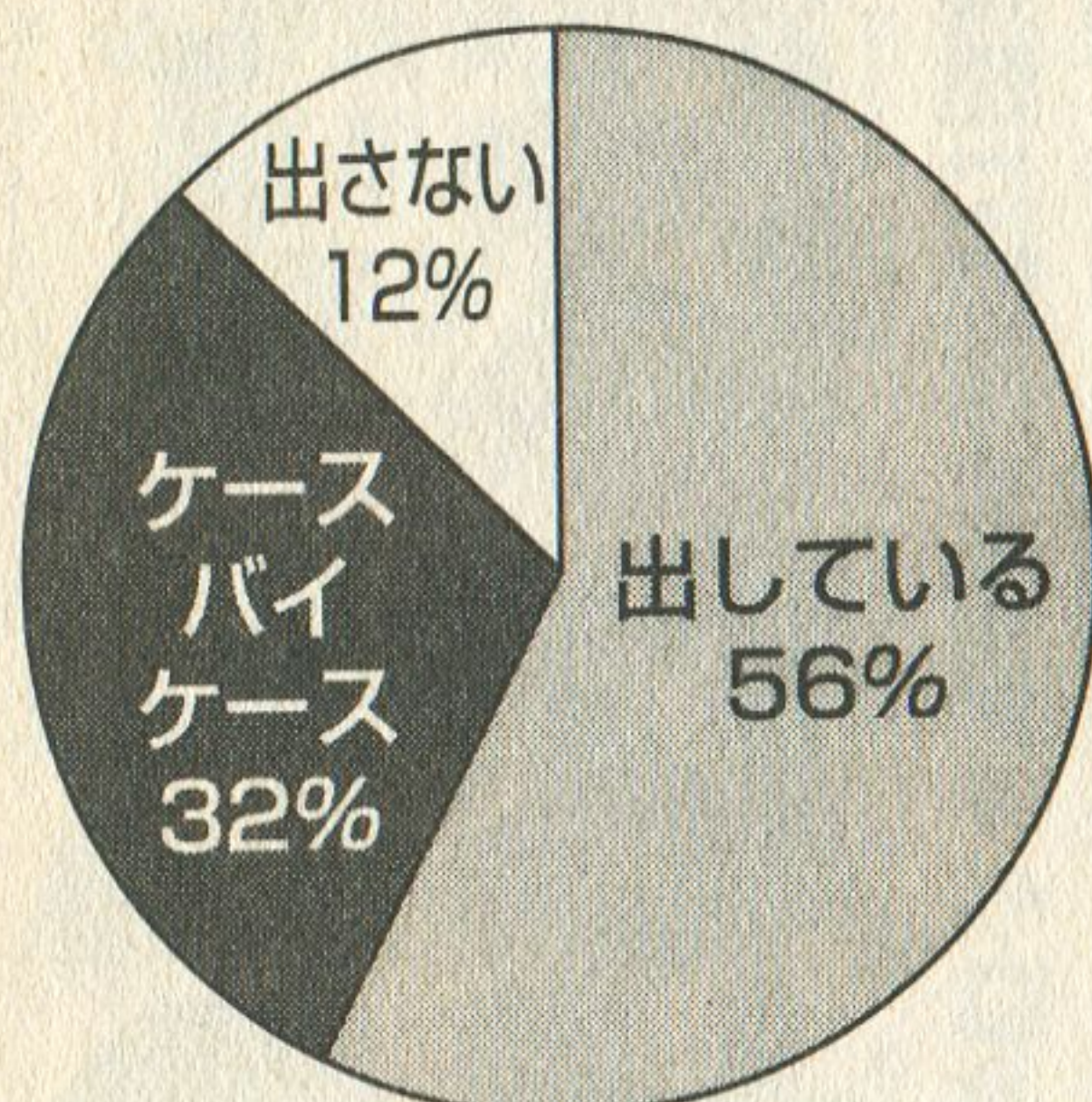
某メーカー　営業

ことでできるもの。単に制作者だけが関わっているわけではない」

「個人の売名のみになってしまうならば必要ない」

「ヒットしたら表にでたがり、クソゲー作ったら隠れているようなクリエイターがいる。業界自体が未成熟」

という厳しい意見もあった。

制作者の露出に関してはケースバイケースという株式会社カプコンCS販売事業部、永井淳一氏は、

「まずソフトというのは組織で作るものだという認識があります。それをカプコンというブランドで商品にしている訳です。それに加えゲーム開発の規模が大きくなって、関わる人間の数もどんどん増えている。その中、たった一人を露出させることの様々な弊害の発生という心配もあって、デリケートな問題ですね」

同じ様な意見は多く、ゲーム制作チームプレイを壊してしまう恐れに関しては、制作者を露出させているメーカーでも気になる問題のようだ。これに関しては次のような提言もあった。

「プロデューサーやディレクター1人だけが出てくるのではなく、作業に関わった企画、サウンド、グラフィックなどが分かれてでてくるようにするのがベストなのでは」（T＆Eソフト伊津野氏）

●制作者の露出は必要ですか？

回答	割合
ある	53%
ケースバイケース	38%
ない	9%

●御社は制作者を露出させていますか？

回答	割合
出している	56%
ケースバイケース	32%
出さない	12%

（ゲームメーカー40社から回答）

目立つ引き抜きに対する不安感

また、自社の制作者が露出することの問題点として、ほぼ7割近くのメーカーが挙げた問題点が「引き抜き」である。「引き抜かれることは会社にとって大ダメージ」「引き抜きが活性化され企業の人材育成努力が無駄になる」「引き抜きの為の格好の情報源になる」など、メディアに露出することによる引き抜きへの怖れは、思った以上に強いことが明らかとなった。

・名前露出で起きた問題

Niftyのフォーラムとかで個人名を出され仮名の人に悪口をいわれた。

元気株式会社　黒田氏

出すとか出さないとか、またその必要があるとかないとかの問題ではなく、作り手はユーザーに喜んでもらうべく1つでも多くのネタを常々考え開発に専念しておりますので、マスコミ等への対応は彼らの意を受けて広報がすることにしております。しかし開発のはざまでタイミングが合えば、またお互いにその必要を感じれば作り手を露出することもありますし、自然体で臨んでいます。

任天堂株式会社

・制作者露出に対する姿勢

当社ではスタッフロールでペンネームを使用することが禁止されています。「本名を出せないようなものを作るな」というポリシーからです。

某メーカー　広報

読者の主張
あなたがゲームを始めたきっかけは？

小２のとき、父がファミコンとまちがってディスクシステムを買ってきた。
（兵庫県　きのこもどき／１９歳）

Developer vs. Publisher

対談●

WARP 飯野賢治氏×アクレイムジャパン 今野文樹氏

ゲームの作り手の顔はなぜ見えない!?

ゲームを実際に制作するディベロッパー（開発）の立場に立つWARP飯野賢治氏。パブリッシャー（販売）という立場で多くのゲーム制作者、ゲーム制作会社を知るアクレイム今野文樹氏。違う立場に立つ両氏が、ゲーム制作者、そしてゲーム制作を取り巻く現状について語り合った。

制作者が表にでてこない訳

編集部（以下編）：ゲーム業界は作り手の顔の見えない業界だとよくいわれますが、なぜ作り手は表にでてこないのでしょう

飯野（以下飯）：2つ理由があると思うんですよね。もともとこの業界は作家性というか、クリエイター性というかそういうものと全く関係なかった業界だった訳なんですよ。いわゆる3大要素、「キャラ、続編、移植」このどれでもいい訳ですよね。そこには作家性というものはなくて、まるで工業生産物のようにものが生まれていく訳なんですね。ロックマンを誰が作ったかなんて誰も知らない訳ですし、そういうものだと僕は思うんですよね。たとえば「ちびまる子ちゃん」の作者がさくらももこだっていうのはみんな知ってるけど、じゃあ「クレヨンしんちゃん」の作者って誰っていうと結構知らないよね。それは何かっていうと、子供向けにこういうの作ったら受けるんじゃないかというマーケティングで作られているものと、さくらももこさんのように自分から考えて自分なりに作る、その違いがあるんだよね。そういう作家性がなかった業界ゆえに記名の必要がなかったんですよね。

編：最近ではかなり作家性を感じる作品も増えてきた印象があるんですが。

飯：「ドンキーコングJR.」のプログラマーは誰だとか（笑）。「ディープダンジョン」のグラフィックは誰が描いたとか（笑）。そんなの知ってても何の役にも立たないじゃないですか。あんまり意味がない。8ビットの頃は表現が難しかったんですよね。僕も悩んでました。僕もファミコンゲーム10本くらい作りましたけど、やろうとしていることはすごく大きいんだけど結局ただのアクションゲームになっちゃう。それが32ビットになって表現の幅が広がり、作家性というものが生まれてきているのが現状なんだろうと。

編：それでは作り手の顔が見えないもう一つの理由とはなんですか。

飯：引き抜きですよね。雑誌とかで目にした人を引き抜いたりするんで、実際に。そういう恐れから出さなくなるんだよね。そういうことがクリエイターを表に出さなくなっている気がしますよね。そのへん目黒の会社はなかなか優秀で、契約を結んで何年間かたってから名前を出したりとか。そういうふうになればいいんだけど。普通にね。

今野（以下今）：最近3Dモデリングとかってリアルにできてるじゃないですか。でもそういった点って、見てどこが違うのかって分かる人って少ないんじゃないかな。それでグラフィッカーさんのところにいって、じゃあ何聞くのって話だよね。

飯：そういうの聞こうとするマスコミもいないしね。ここのグラフィックはどう作ったとか、このプログラムはSSでは普通こうなる筈なのに、なんでこうなってないんですかと聞く雑誌ってないですよ。なんでこのゲームについてインタビューにいかないんだろうって思うゲームはあるけれど、インタビューできないんじゃないかな。そのゲームのすごいところを雑誌側が見つけられないんだよね、たぶん。

ゲーム業界を覆う日本的な構造

編：日本のゲーム業界には個人の作り手の問題と並んで、ソフト制作会社（ディベロッパー）と販売元（パブリッシャー）の問題もあると思うんですが。

飯：ディベロッパー、パブリッシャーとわけられていることで名前が出にくいといわれてますけど、僕はもっともっとわかれればもっと分かりやすいと思うんだよね。僕が何故アクレイムという会社と契約したかというと、アメリカのアクレイムという会社はパブリッシャーというか、デストリビューターという考えがしっかりしていて、ディベロッパーの名前が出ることは当たり前なんだよね。僕らも話聞いて「WARPのロゴは入るんですよね」っていったら「そんなの当たり前じゃん」って。それがいいなと思った。でも身近でも起こってるんだけど、海外においてさえも悪いパブリッシャー、ディストリビューター（流通）に当たると、ディベロッパーのロゴが出ない。そういうことが実際にある訳です。でも本来別のものだと思うんですよ。Mr.Childrenが自分でCD売るかっていうと売らないし。そういうようにもっとはっきりとわかれていればずっと分かりやすくなるんだけど、現状ではバンドと販売元が一

「キャラ・続編・移植」このどれでもいい訳です。（飯野氏）

アメリカと同じ考えを持ち込みたい。（今野氏）

緒になっちゃってるでしょ。作りたいモノがあって作るのが普通で、作りたくなかったら作っちゃいけないんです。本当は。パブリッシャーが作れっていわれたから作るっていうのはおかしいわけで。

今：ウチはアメリカと同じ考え方を持ち込みたいんですよ。ウチは売ります。あなたは作って下さい。お願いします、と。でも売り込みに来られて、ウチは名前出すのは構いませんというと、「ちょっとそれは勘弁して下さい」って逆にいわれちゃうんですよ。他社さんとの関係もありますし、ちょっと表には出られないんです、なんてこともあってね。ただウチとしてはどんどん出てきてもらいたい。「僕たちは作るんだ。だから責任を持って名前を出すんだ」というふうになってもらわないと、訳わかんないゲーム一杯出たりして、逆にユーザーが離れていってしまうような気がすごくするんですよね。

PROFILE

●今野文樹
株式会社アクレイムジャパン　マーケティング部課長。「アクレイムジャパンの顔」として有名。PCとMacを愛用。海外ゲーム通としても良く知られている。

誰が責任をもって ゲームを方向づけるか

飯：要は、プロデューサーが誰かっていうこと問題だと思うんですよ。例えばロボット好きの企画者がロボットゲームを考えたとして、それだけで作っちゃいけなんですよ。そこには大きな責任が生じている。僕はある大手メーカーのゲームを作りかけたことがあるんですよ。その営業の人に「お前そんなに簡単に作ってるけど2億とか3億っていう金がかかってんだぞ」っていわれて。「開発費そんなに高くないじゃん」っていったら「ROMスタンプしたり広告のこと考えたらそれくらいかかるんだ」っていわれて。当時若干19歳、18歳だったかな、僕はすごくびっくりしたんです。そんだけ考えて物つくらなきゃいかんなと思った。今は昔と違って一つのゲームに関わる人間が多くなって、じゃあ誰が方向を決めていくかということが分からなくなってしまった。

今：誰がリーダーシップをとっていくかってすごく大事だと思うんですよ。みんなが違う方向を向いてわーっと走っちゃう可能性がすごく高くて、それを上手く、こっちのほうだよと導きながら走っていかないと大変なことになる。

飯：例えばどう考えても発売元がプロデューサーになるべき企画だな、っていうものもあるわけですよ。そこにアーティスト性を求めても仕方がないというタイトルも。そういうものはマーケット重視でつくるべきなのに、開発会社の生意気なプロデューサーが大きな口出したり。そのゲームを考えて出そうといった人の責任をもう少し考えるべきだと思う。僕は自分で営業しますし、広告も自分で作ります。3DOの時に自分で問屋さん回ったりしたし。広報とか営業とかまで責任持つものだと思うんですよ。やれってことじゃなくて、別にやんなくてもいいんだけど、じゃ、広報とか営業とかに「こういう風に売ってくれ」とかいえるんだったらパブリッシュの方もまきこんでクレジットできる。ただこういうゲーム作りたいというだけじゃだめだと思うんですよ。だから何だか訳わかんないゲームになっちゃう。アーケードゲームは何がいいかっていうと、そういうのあんまり関係ないじゃ

読者の主張
あなたがゲームを始めたきっかけは？
学校で禁止されてたから、それに反発してファミコンを買った。
（京都府　飯田哲平／18歳）

ないですか。ロケテしてだめだったら出さない訳だから。変なゲームがでてこれるわけ。そういう点があるからアーケードとかパソコンとかは良いんだけれども、コンシューマの場合はかかる費用も関わってくる人間の数も違うから、難しいところだと思う。

今：そのへん、交通整理をうまくやるというのもパブリッシャーの役目なのかなという気がする時はありますよね。

飯：でもなあ、そんなに根性のある開発会社ってあまり無いんじゃないかな。自分の所でつくりましょう、みたいな。企画書の段階で開発費もらって作るじゃない。その時点でダメだよね。よく変な風に誤解されてるけど、ウチは企画料もらってないですよね。まあまあ3DO版が出来てからギャランティとして貰う。

今：企画書と称して紙っぺら1枚だけ持ってくる人とかいろいろいる訳なんですけど、結局それ見て、全部で5千万円とか7千万円とか話する訳ですよ。でも契約の段階になっても、その時は実際には何もないんですよね。こっちもそれなりにびりますよね。八百屋さんで大根買う訳じゃないんですからね。大根は買ってきて料理すればすぐ食えちゃうけど。何にもないものにいきなり2千万円とか払い込んで、そこから始まるわけじゃないですか。そこでディベロッパーとパブリッシャーの関係がずっと最後まで上手く続いていかないと、もうゲチョゲチョになっちゃう。

飯：あとね、開発会社のトップに開発心がないと開発会社じゃないんだよ。金を持ってたら本当はパブリッシュしたいんだろうなっていう会社ってあるじゃない。そういう考えだったらだめなんだよね。「俺たちは開発会社なんだ」っていう、しっかりとした考えがないといけないのに、そこの経営者は経営が好きで本当はパブリッシュしたいんだよという開発会社ってある訳ですよ。日本てなかなかクリイエイター社長って少ないんですよ。

今：開発会社ってたくさんありますけど、そういう人少ないですよ。

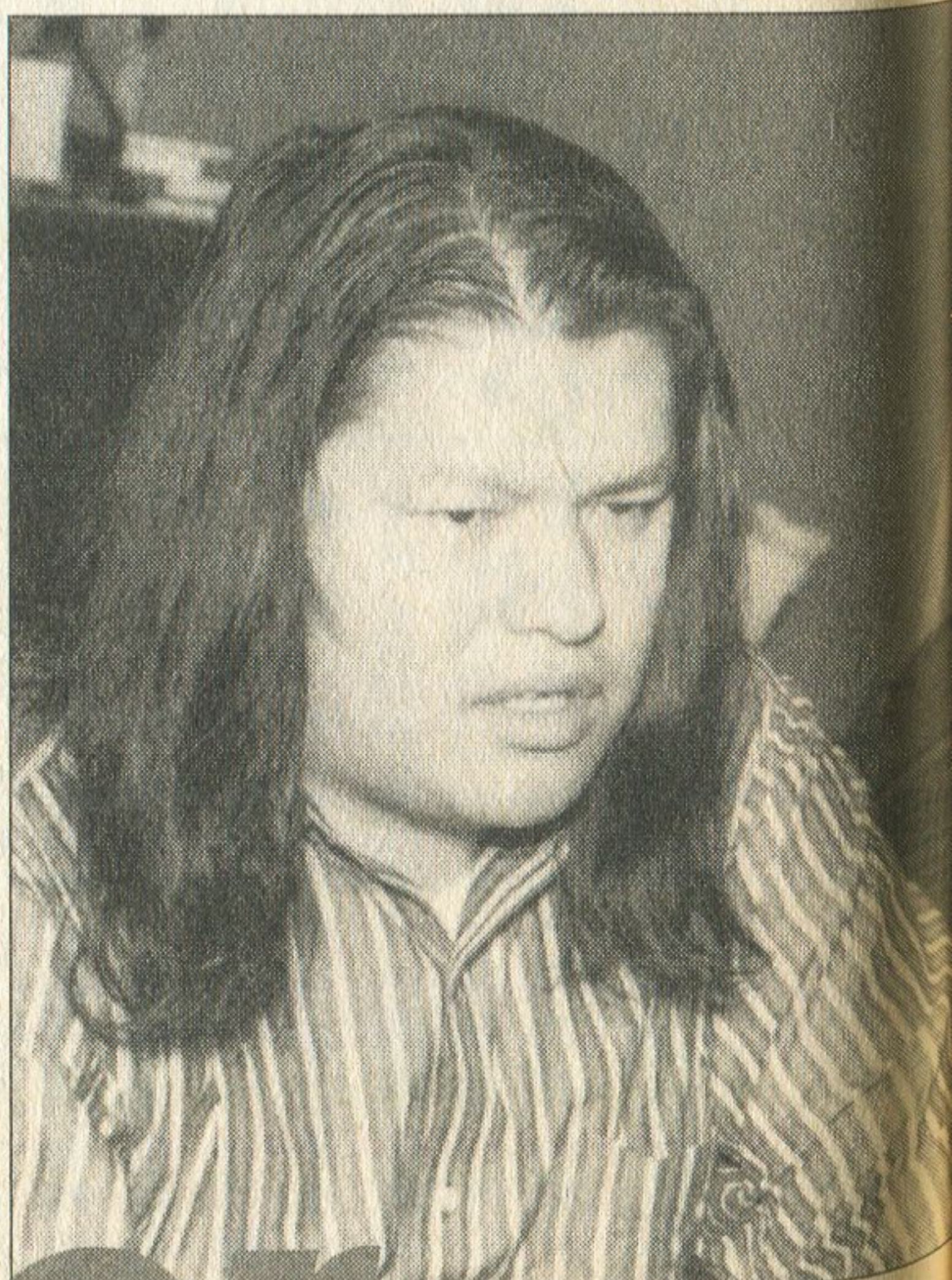
根性のある開発会社ってあまり無いんじゃない。（飯野氏）

PROFILE

●飯野賢治
株式会社ワープ代表取締役。
ゲームの開発面と営業面を両方考えられる、業界では数少ない名プロデューサーの一人。現在SSで「EO」を精力的に開発中

企画を持ち込んでくるのにも2つのパターンがあると思うんです。とにかく内容だけ聞いてくれっていうのと、これこれこのくらいの値段で、頭これくらいでっていう話から始まっちゃうのと。最初に「いくら?」っていう話から始まっちゃうと、がくっときちゃいますよね。こっちもそんな気持ちで話を聞きたいんじゃなくて、何をどれだけ作りたいのかというのを訴えてもらいたいんですよね。こっちが本当は先なのになあ、と思いながら。ちょっと悲しいですよね。

飯：やっぱプロデューサーだな。A&Rというか。レコード業界ではA&Rというんですけどね。それがいなすぎる。真面目な話、僕を入れて何人いるんだろう。本当に何人もいないと思うよ。それは何かというと、作る側にいて作り方も見れて、もしくは人に作らせてそれを売れるように持ってって、広報とかパブリッシャーとも話ができるという人、つまりは両方分かっている人はそういないと思う。例えば小林武史（Mr. Children、My Little Loverのプロ

Developer

デューサーとして有名）っていう人の頭の中には、Mr Childrenが作った曲にこういうエフェクトをかけて、こういう場所で録音してこんな感じの曲に仕上がったらどうかなっていうものがある訳。そういうことがあって最後にいろいろ変えちゃうんだよね。で売り方っていうのを考えて、どういうところとタイアップして、どういうところに広告打つとか全部考える訳ですよ。そういう風に両方が分かってる人って本当に少ないですよ。それにとにかく開発会社の数が多いよね。

今：小さいところから大きいところまで含めてたくさんあるんじゃないの。

飯：本当にどうでもいいところを除いても、500社以上1000社未満だろうね。

今：5～600社はあるでしょうね。でもこれから分散、結合を繰り返しながら自然淘汰されていくんじゃないかな。

飯：そうだね。

今：じゃないと、とにかくこのキャラがあってこのゲームって、ばっと作ってっていうんじゃ多分ダメだからね。そういう仕事をしているところはそれ以上目標がないわけだから。

飯：開発会社も経営でやっちゃうとだめだろうな。もっとバンド性を強めて、そういう部分をもっと出していかないと、結果的に顔を出すことにもつながらないし。

人は何を目的にゲームを作るのか

編：大手メーカーの中には制作会社の名前を絶対に出さないところもありますが、何か悪いイメージがあるからなんでしょうか。

飯：違う。出さないんです。制作会社が自社の名前出しちゃうと他のメーカーと関係できないとかあるわけ。でも開発会社にしてみれば、いいギャランティもらってれば別に名前出さなくてもいいやっていう部分もあって。でもそういった大きなメーカーって、ゲームをプロダクツ（製造する）している。マーケティングがあって作られている訳ですよ。あるソフトのSFC版出そうとかN64版出そうとか、そういうのって誰がつくったっていうのは、どうでもいいんです。「クレヨンしんちゃん」な訳ですよ。でもね、まずお金がっていうのはね、やんなっちゃいますよ。ウチもたまにはパブリッシュするんで、勘違いした制作会社が結構きますよね。

編：企画を買ってくれって来るわけですか。

飯：それどうやってウチから出すんだっていう企画持ち込んで来て。「買ってもいいけど出せませんよ」って。

今：本当、多いよね（笑）。この前も電話かかってきて、「海外では、アクレイムさんはロイヤリティはおいくらなんですか」って最初に聞いてくる。だからウチはバイアイテムなんで、その出来如何

「それ、買ってもいいけど出ませんよ」って。（飯野氏）

読者の主張
あなたがゲームを始めたきっかけは？

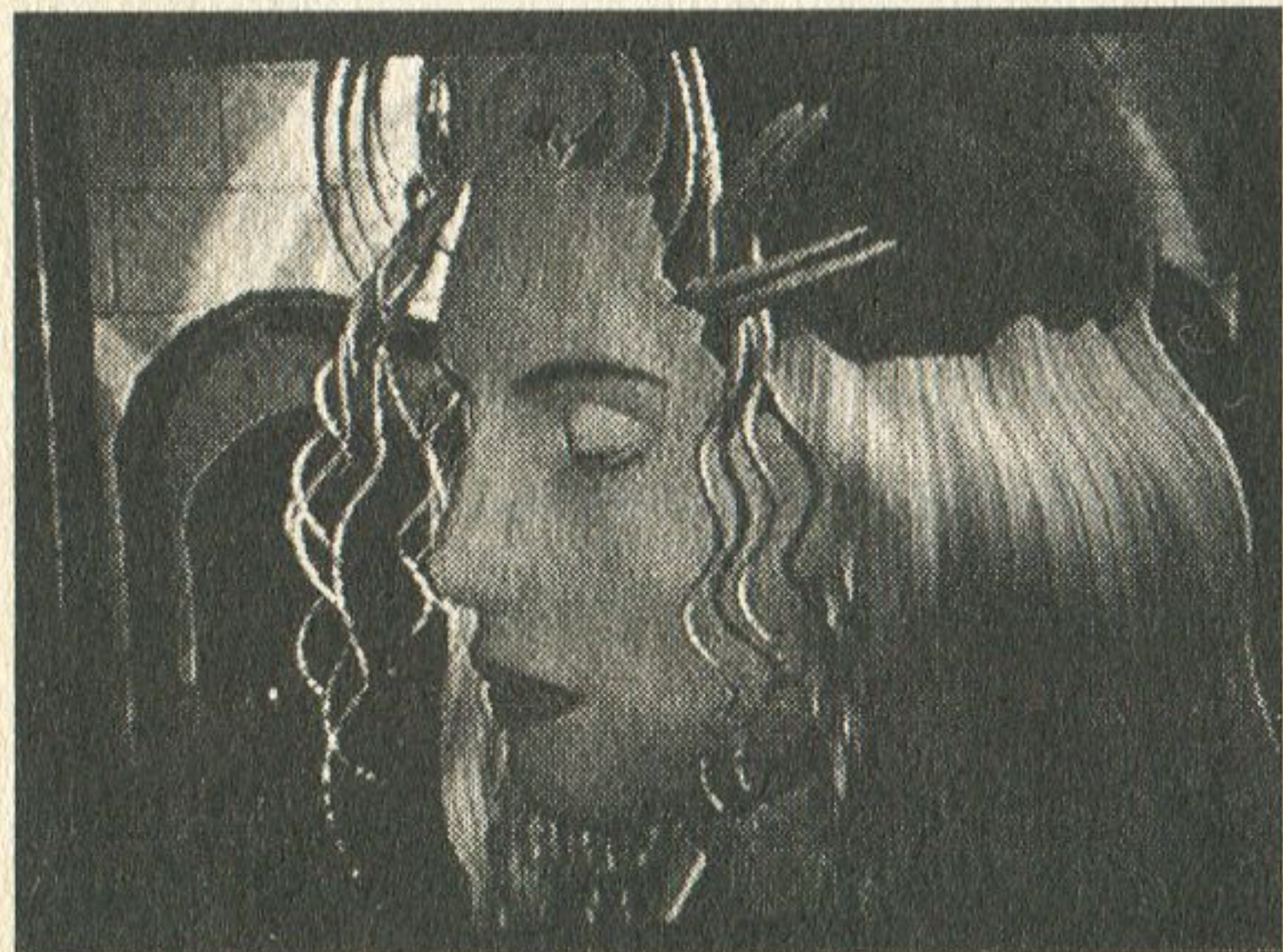
小学生の時、ＭＳＸの「信長の野望」を友達がやっているのがうらやましく、自分も「信長」のためにＭＳＸを買った。（東京都　藤岡栄司／２３歳）

によって変わるんで、いくらとはいえないっすよ、って。
飯：「D」の海外のPC版の場合、ロイヤリティ下げてもいいから数作ってプロモーションに力入れてくれって言ったんですよ。おかげで「D」は売れて、WARPという会社も有名になって。そういう方法を僕らはとった訳ですよ。でもそういうことって普通は絶対いわないよね。
今：いわない、いわない。口が裂けてもいわないよ。「ヨーロッパではこのハード何台くらい出てるんでしょうかね」って、そんなこと俺に聞くなよ（笑）。分かるんだけどね。
編：経営ということを考えるとそういうところが気になると。
今：海外でパブリッシャーていうとアクレイムとEAさんとヴァージンさんとタイムワーナーインタラクティブさん、4社くらいしかないから。経営者として聞きたいことってあると思うんですよ。日本だけでなくて海外でも売りたいと、じゃあセガサターンは海外で何台売れてるんだろうか。聞きたいのはやまやまなのは分かるんですけど。最初にそれいわれちゃうとね。逆に、日本はいいです。アメリカとヨーロッパを中心に考えましたといわれた方がスッキリしますよね。もっと明確な意志としっかりとした骨があると話も進め易い。例えばヨーロッパだけ、それもイギリス、じゃあラグビーのポリゴン作りましょう。これは分かりますよね。ウチは当然ヨーロッパの売り先ありますから、じゃあお話しましょうと。そこをいきなりワイドレンジでこられちゃうから答えられないという時がよくあるんですよ。
飯：WARPお金あるんだから自分でやればいいじゃないとよくいわれるんですよ。もちろん自分でやる方が倍くらい儲かる。でもそうじゃないんだよね。例えばアクレイムとやると僕らにはできないことが出来るんじゃないかとか思うんですよ。
今：うちも付き合っているところ、どんどん出したいんすよ。雑誌の記事を組んで、じゃあ社長さん出てよっていうと知らない間にいなくなってるんですよ（笑）。そうなるとその企画なくなっちゃうわけでしょ。じゃあクリエイターの人出てよっていうと「いやー、社長がいなくなって素材がなくなって。やることなくて困ってるんですよ」って。そういわれると全部こっちで考えるわけじゃないですか。そのへんがなし崩し的にどろどろ壊れていくのがね（笑）。まず最初にいなくならないでって。お願いだから（笑）。本当、大変ですよ（笑）。

「ヨーロッパでは何台くらい」そんなの俺に聞くなって。（今野氏）

今回の飯野氏、今野氏の対談では、ただ単に名前が出る出ないといった話以前の問題が提示されたといえるだろう。それはゲームを作る、その姿勢である。名前を出すに足る制作者の姿勢もまた問われるべき問題なのだ。

TOPICS

開発ワープ、販売アクレイムジャパンで全世界的にセールスされた、PS版/SS版「Dの食卓」。ここには、ワープの高い開発力と海外に広く販売網を持つアクレイムの協力体制が見てとれる。話題を呼んだ西城秀樹氏のTVCMも両者の企画によるもの。また、W95版「D」がアクレイムより海外で販売され、ヒット作となるなど多くのセールスを生んだ。

制作会社と販売会社の理想的な組み合わせとなった「D」。
（写真はセガサターン版）

株式会社セガ・エンタープライゼス AM研究開発本部 ディレクター
佐々木建仁氏インタビュー

開発陣の中には誰もが納得する代表者がいるはずですよ。

—制作者の顔が出にくかったのは何故でしょう

佐々木：今まで名前が出てこなかったのは単純な問題で、引き抜きとかを恐れて外部に名前を出しちゃいけないっていうのがあった。本当は今でも出しちゃいけないんです。あんまり出してると文句も来ますよ。しかしゲームを作ったけど名前も何も出さないっていうのは私は好きじゃないんです。

—制作者は名前の露出を本当に望んでいるのでしょうか

佐々木：制作者が名前を出すことに関していえば2つにはっきりと分かれていて、名前出さなくていいから責任追わなくていいやっていう悪循環に陥ってつまんないゲームをどんどん出しちゃうチームもいれば、いいもの出したんだからどんどん名前を出したい。そうやって自分にプレッシャーをかけていい作品を作っていける人もいる。ただ、ゲームの難しいところは、名前を出すなら自分で作りたい。でもそこに会社の意志とか方針が入ってくる。本当に自分の意志で出したのかって感じてしまうゲームが多くて、そういう場合自分の作品とは逆に言えない。成功している人はほんの一部で、やっぱり名前を出したくない人が圧倒的に多いんでしょう。

—ゲーム制作に大勢の人間がかかわる中、その中の少数の人間だけを露出させることは難しいという意見がありますが

佐々木：開発が多人数になってもみんなが納得できる代表者がいるはずで、その人がでれば問題はないと思うんです。これまで見てきた中であまりうまくいっていないプロジェクトっていうのは、責任者、リーダーの姿が見えてこないところなんです。責任感がない人が作ると責任を転嫁するから。大人数になればなるほど逆にリーダーになる人間が際だってこないといけないんじゃないでしょうか。オーケストラの指揮者みたいなもので。後はパートごとの花形リーダーみたいな人がいるはずだから。それがいないようなプロジェクトは厳しいですよ。

—制作者が一番求めているものはなんですか？

佐々木：今、私の場合は会社からの押しつけの少ない（笑）、仕事のしやすい環境を手に入れたんですが、ゲームに関しては営業や広報の人が市場調査して、これが売れるよって作っても売れるもんじゃないと思うんです。今までのゲームの作り方だと格闘ゲームが売れているから格闘ゲーム作ってねという感じじゃないですか。そういうのはもう嫌だと。ゲームに関しては常にその時代で新しいものを求めているから、今流行ってるからといって同じジャンルのものを作っていても駄目でしょう。新しいジャンルを流行らせるくらいの気持ちがないと。だからといって独りよがりもまたまずい。ゲーム産業以外の時代の流れみたいなものも見れる人がリーダーに立たないといけないんじゃないですか。

ゲーム制作の影の主役
制作会社に迫る!

全国で5～600社といわれる制作会社の存在。だが、ユーザーの目に触れることのある会社はほんの一握りだ。ゲーム制作の最前線に立っている制作会社の実状とは…。

ゲーム制作の陰の主役 制作会社とは何か

「女神転生」。ダークでカルトなこのRPGが発売された当初、多くのユーザーがナムコゲームらしくない内容だと感じたものだった。だが、今ではこの作品を実際に開発したのが、制作会社時代のアトラスだったことはよく知られている通りだ。

このように自社では販売、営業を持たず、大手ゲームメーカーと契約して開発に特化する会社を、制作会社と呼んでいる（ソフトハウスと呼ばれることも多い）。その数は、全国で5～600社とも言われている。

ゲーム開発が徐々に大型化、分業化するにつれて、こうした制作会社の数は増加の一途を辿っている。また、大手メーカーから独立したクリエイターが、小回りの利くソフトハウスを立ち上げ始めたのも、その要因の一つだ。これらが大手ゲームメーカーと契約し、数多くの作品の開発、移植を行ったり、自社で開発したゲームを大手メーカーを通して発表しているのが業界の現状だ。中には、一つのソフトで企画、プログラム、サウンド、グラフィック、制作進行、販売がすべて別会社という作品も少なくない。CG制作やポリゴンのモデリングなど、高度に専門化された技術を要する部分では、さらに作業が分業化される例もある。

こうした制作会社が表に出てくるケースはほとんどない。スタッフロールやクレジット表記にすらその名前が上がらないこともしばしばだ（これは多くの契約が印税方式ではなく買い取り方式であることにも起因している）。そこには、大手ゲームメーカーのブランドイメージを重視したがる姿勢。下請け仕事をさらに孫受けに出すなどの悪質な制作会社の存在。会社間の結びつきを公にすることで、他社からの仕事がなくなることを恐れるなどの経営上の問題。ビジネスライクに割り切り、あえて裏方に徹する姿勢の会社など、そこには様々な原因が絡み合っている。一方で、開発と販売という両社の関係を示したり、印税方式でクレジットを表記するメーカー、新世代機の登場でメーカーとして活躍する制作会社も増加している。

クリエイターと同様に、ユーザーの目に触れる機会が少ない制作会社の存在。だが、ゲーム開発の最前線に位置しているのは、間違いなく彼らなのだ。その実状とはどんなものなのだろう。また、存在は何を示すのだろうか。

制作会社に迫る！

実力派制作会社5社インタビュー

株式会社 ギブロ

悩んだ2人が行き着いたのがギブロでした

編集部（以下編）：これまでの経緯をお教え下さい。

富山（以下富）：僕はインベーダーブームが終わって、色が8色使える業務用ボードが出たくらいの頃にプログラマーとしてこの業界に入りました。約2年ほど経った頃、テクノジャパン（テクノス）という会社を作るという話があって、設立メンバーとしてテクノジャパンに入ったんです。米田（米田喬氏・ワンダープロジェクトJの制作者）も、そこに2年くらいいたんです。当時彼は「プロレス」なんてゲームを作ってたんですよ。でも業務用のゲームは自分の方向性とは違うということでテクノスを辞めて、いつのまにかエニックスにいたんです。そこでプロデューサーをしていた訳なんですが、プロデュースというのも自分の方向性とは違う。やっぱり自分は制作者だ、という思いで悶々としていた。ちょうど僕も、大きな会社の中で、会社を維持していくためにゲームを作るのはいかがなもんかなと思っていた。そこで意見が一致した訳です。それで始めたのがアルマニック（ギブロの前身）という会社なんです。

編：制作に関しては米田さんを中心にしておこなっている訳ですか？

富：今、米田はN64用のJ2（ワンダープロジェクトJの続編）を作っていて、そこで前作以上にやりたいことを追求している所ですね。現在ウチの体制としては米田が考えて米田が作っていく。僕は裏方としてそれをサポートして、米田が力を発揮できる環境をつくる。こういってしまうと、他に人はいないのかという話になっちゃいますけど、もちろんそんなことはないんですが、そこがウチの原点ということですね。

商品ではない作品を作れる良さ

編：制作会社の良さとは何でしょうか。

富：大きな会社の中でゲームを制作する場合、まず会社として年間何十億円という計画から入る訳なんですよ。そうすると一つの作品はあくまで計画上の1個でしかない。そこには作品は存在せず、商品しか存在しない訳です。逆に今、僕の会社には作品はあるけれども商品は存在しない。どちらがいい、悪いという問題じゃなくて、どちらをやりたいかっていう問題だと思うんですけれど。少なくとも現段階では作品づくりをやれて楽しいな、というか、まあキツいこともありますんで嬉しいなというところですね。

編：ゲーム作りを単純にビジネスとして考えればたくさん数を受けて、安く作って、という発想になりますよね。

富：最近思うんですけれど、ゲー

ムでビジネスするの止めようと思ってるんですよ。ゲームをビジネスと考えるの止めようという方がいいのかな。とことんいいもの作ろうと考えながらビジネスしようなんてことは成立しないですよね。

編：作品の発表のペースを考えてもそうですよね。

富：結果的にそうなっちゃったということですね。以前はそうじゃなかったんです。そういった体制作りが、エニックスさんとある種専属的にやることで、時間的なことも含めて可能になった。次はこれに僕たちが応えることができるかということですよね。それができればまた同じ条件下で仕事ができるだろうし。だから頑張りたいですよね。こういう形式がダメだという前例にはしたくないんです。

株式会社ギブロ　代表取締役、富山徳之氏。

ジョーのように燃え尽きる ある意味理想ですよね

編：今後の展開は？

富：まずはJ2ですね。僕らはポリゴンが使えるハードだからポリゴンゲーム、という展開はしたくないんです。

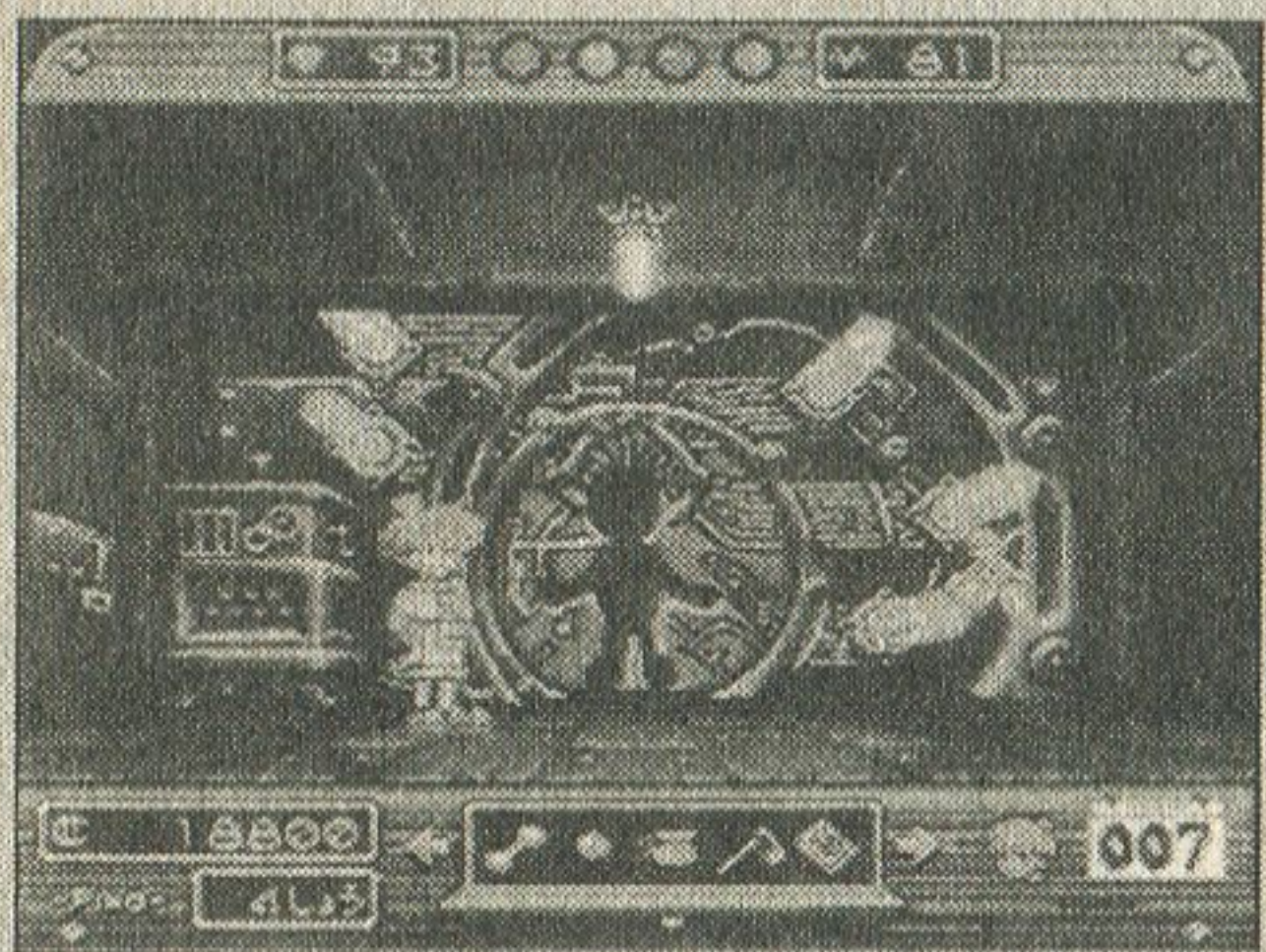
編：確かにそういう発想の作品が多く発表されてますよね。

富：そうなると開発費がいくらで何本出たら元取れるだろうという発想になってしまうと思うんですよ。でもそういった発想は作者としては自殺行為だと思うんですよ。作りたい物がまずあって表現の方法としてポリゴンが合っていればポリゴンだということだと思うんですよ。ただ単にポリゴンゲーム出せばいいの、違うでしょっていう意思表示として僕たちはやっているという思いはありますよね。まずは遊んでもらってみて皆さんがどう考えられたか。それを見て次を考えたいと思っています。

編：何か職人気質のようなものを感じますね。

富：もともとプログラマーなので、基本的に職人なんです。無心に、無心にいいものを作っていきたいんです。そんな時は結果なんか考えずにやってますよね。だから本当は開発費のこととか考えなければだめなんですけど、今ある意味放棄してますよね。それでつぶれたらつぶれてもいいやと。ただこういう考えでは続かないですよね。どっかでぼんと売れてくれないと。でも最近思うんです。くさすぎますけど（あしたの）ジョーが真っ白になって死んだ、あれが理想ですよね（笑）。中途半端になるくらいだったらあれくらいまでいってしまいたいですよ。

代表作紹介
ワンダープロジェクトJ ～機械の少年ピーノ～

この作品は育成ゲームというジャンルに属するが、この形式のゲームに一般的な「パラメータ上げ」ではなく、無垢の機械人間ピーノに状況に応じた的確な行動を教えていくことを中心に置いた、意欲的な作品であるといえる。この内容からは、ピーノの行動という、数字の上下からは感じられない、いきいきとした反応がかえってくるのだ。現在制作中の続編は一体どんな感動を与えてくれるのだろうか。

放っておくと勝手に動き出すピーノ。それがまた可愛い。

ワンダープロジェクトJ ～機械の少年ピーノ～【RPG】
メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：￥11,800／発売日：'94年12月9日

有限会社 大宮ソフト

ひょっとしたら、結構食っていけるんじゃないかと（笑）

編集部（以下編）：これまでの経緯をお聞かせ下さい。

鈴木氏（以下鈴）：3年くらい前に某NCSから数人で独立して今に至ると（笑）。作品的にはMDの「ロードモナーク」の移植、次にスクウェアさんの「ガンハザード」、そして現在作っているセガサターンのソフトということになります。

有限会社大宮ソフト　取締役社長　鈴木英夫氏

編：独立するきっかけは？

鈴：ひょっとしたら結構食っていけるんじゃないかと錯覚したのがきっかけですか（笑）。会社員はぬるま湯だ、なんて（笑）。でも、良い方に転ぶにしても、悪い方に転ぶにしても自分たちでやって結果がでるならいいんじゃないかと。そういう単純な理由でしたね。

編：会社の中で制作するのと違いはありますか。

鈴：クライアントさん次第なんで、社内でどういう上司につくかというのと同じですね。幸いこれまで2件とものびのびやらせてくれたんで良かったですね。最近では、押しつけ企画だとこけるということで、クライアントさんの雰囲気も「君たち思いっきりやってくれ。手加減せずにやってくれ」ということが多いです。

編：どういったゲームを作っていきたいですか。

鈴：これまでハードSFとかムードのあるゲームが好きでやってたんですけれど、よりゲーム性の部分をちゃんとやっていかないと、雰囲気だけじゃ申し訳ないな、と。「ガンハザード」はまだ途上にあるということなんですけれど（笑）

編：ゲーム業界の現状について何かご意見はございますか。

鈴：実は特にないんですけれど（笑）、強いて挙げれば、大手メーカーが冒険をしていないことですね。世の中の流れに乗って儲けるのはいいんですけれど、その儲けの10分の1でも新ジャンルを作り出すことに注いでくれればなあ。じゃあお前がやれってことになりますけど。でも大きなところは体力あるところだから実験作が失敗しても平気じゃないですか（笑）本当の意味でアグレッシブなのは今、任天堂くらいしかないんじゃないかなあ。

編：最後にこれからの抱負を。

鈴：がんばります。と書いておいて下さい（笑）

代表作紹介 「ガンハザード」

「ガンハザード」は大宮ソフトが制作を担当し、スクウェアブランドで発売されたゲームである。

スクウェアのSLG「フロントミッション」の世界観を引き継ぎながら、バンツァーを自キャラとした横スクロールアクションシューティングという形に変更がおこなわれた。

「ヴァルケン」を制作したスタッフが制作しただけあって、メカの動きはリアル。メカを動かす楽しさは今までと同じだ。

「ヴァルケン」のアクション性を期待したファンにとっては若干肩すかしを喰らった格好だったかもしれない。だが、ストーリー展開の面白さと、ゲーム全編を覆うムードに魅かれたファンは多いことだろう。次回作では、更なるアクション性、シューティング性を追求した作品を望みたい。

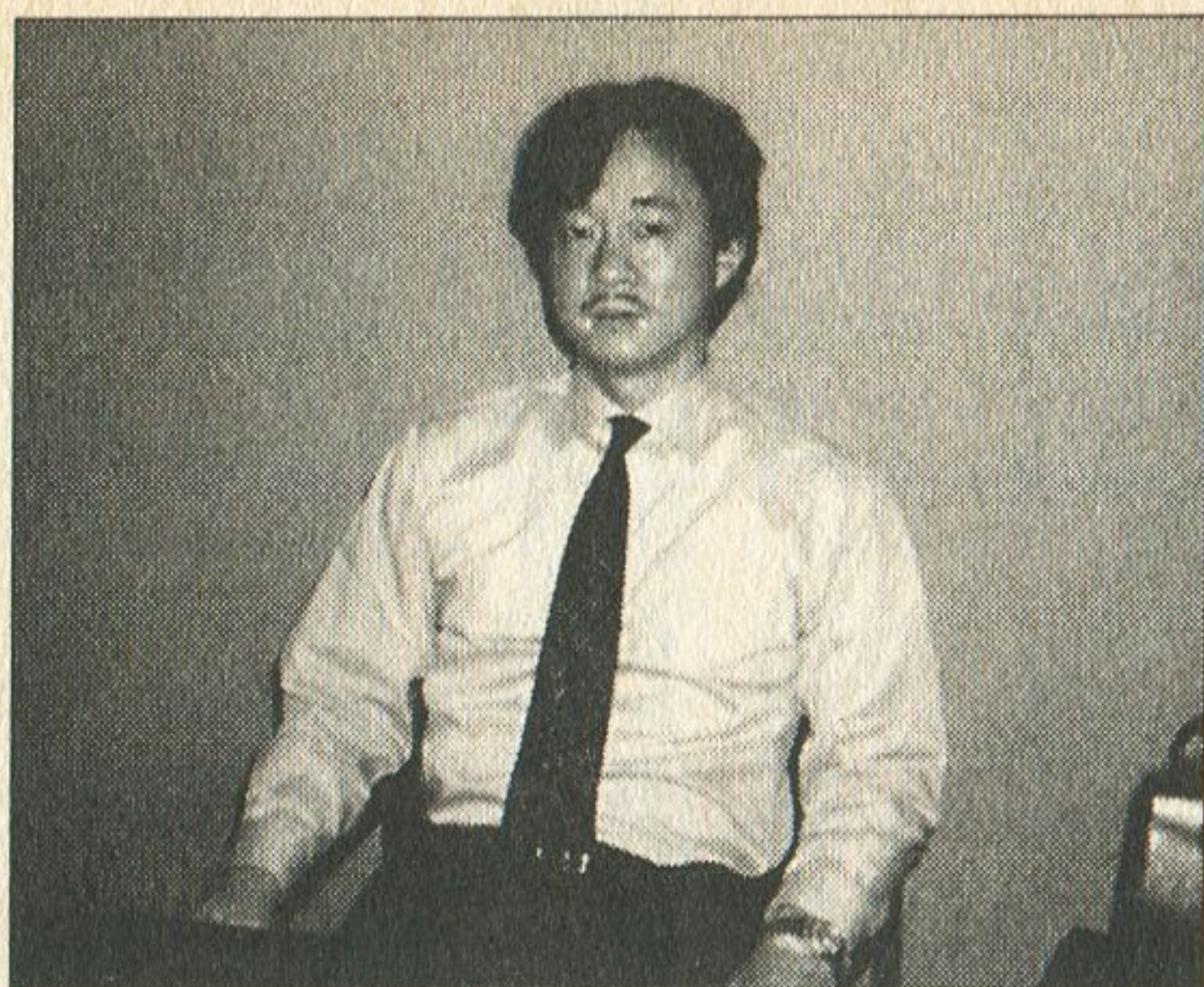
ガンハザード【A・STG】　メーカー：スクウェア／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,400／発売日：'96年2月23日

株式会社クインテット

コンセプトを表現するためにゲームを作りたい

株式会社クインテット　代表取締役　橋本昌哉氏

編：これまでの経緯をお聞かせ下さい。

橋本氏（以下、橋）：それまでパソコンゲームを作る仕事をしていて27歳で独立してクインテットを作りました。作品的にはSFCの「アクトレイザー」に始まり「天地創造」へと至っています。

編：ゲームを作る際のポリシーは何ですか。

宮崎氏（以下、宮）：コンセプトを持って、それを表現するためにゲームを作ろうと。一番大切なのは、何を表現したいかというところですね。

編：クインテットさんの作品の表現は、他のゲームと違ってかなり大人向けの印象を受けるのですが。

宮：子供だましじゃだめだと思うし、それじゃ子供も面白くないと思うんです。本なんかでも子供が読んで面白いものは大人が読んでも面白いんですよね。それに今までにあったようなゲームを作ってもマンネリ化してしまうし。これまでに体験したことのないものを表現することが、面白さにつながると思うんです。昔のアクションですと敵を倒すだけじゃないですか。倒すだけじゃなくて自分が操作してあらゆることをやるっていうのがいいなと。

編：クインテットさんが作品を通して表現したいテーマは何ですか。

宮：ただ敵がいてそれを倒して進むだけでなく、破壊から何か生み出されるものがあるだろうと。自分がとった行動によって生み出されるものを描きたいんです。「アクトレイザー」「ソウルブレイダー」もそうですし、「天地創造」の二面性というテーマも破壊と創造という二つの側面からきているんです。

橋：クインテットというのはある意味、宮崎ワールドのゲームをリリースしてきたというところがあるんです。だからテーマというのも彼（宮崎氏）の頭の中にあるんですよ。

株式会社クインテット　取締役副社長　宮崎友好氏

代表作紹介 「天地創造」

「ソウルブレイダー」などクインテットが得意とするアクションRPGの秀作。クインテット作品に流れる「破壊」と「創造」というテーマが語られるなか、洗練された台詞まわし、いきいきとしたキャラクターの描写は、プレイヤーをゲーム中に深く引き込んでいく。アクションとのバランスも良く、ゲームは気持ち良く進んでいく点も良い。

動かす楽しさ。その裏に秘められた深いテーマ

天地創造［A・RPG］　メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,800／発売日：'95年10月20日

株式会社ウィンキーソフト

同じ苦労するならFCの市場でと思った

編：これまでの経緯をお聞かせ下さい。

高宮氏（以下高）：最初はパソコンゲームを作っていたんです。昔は自分でゲームを作ったり、雑誌に載ってるプログラムを打ち込んで手を加えてみたり、というのが主流で、今ほどプロとアマチュアの差が大きくなかった。それこそ昨日までアマチュアだった人が翌日はプロに、という時代で、比較的業界にも入りやすかったんです。パソコンで5年くらいやった頃、ファミコンのソフト制作を手伝ってくれないかという声がかかった。ちょうどパソコンゲームの市場にちょっと嫌気がさしていた部分もあって、同じ苦労するならファミコンの市場でやっていきたいと思ったんです。

編：ウィンキーソフトさんというとロボット大戦シリーズが代表的ですよね。

高：平成元年くらいから、今のバンプレストさんとお仕事をするようになってるんですが、最初、ロボット中心のキャラクターで何かRPGを作ってくれないかという話を頂いたんです。丁度そのころ私がパソコンの「大戦略」とか「マスター・オブ・モンスターズ」が好きで、ロボットだったらRPGよりSLGの方がいいだろうと、勝手にSLGにしちゃった（笑）。

編：仕様を変えて何かいわれませんでしたか。

高：そのへんバンプレストさんは面白い会社で、いいものができるんだったら、作り手がやり易いようにやってくれたらいいよと。で、一番最初のゲームボーイ版に関しては、自分でプログラムを組んだんですが、その時企画に一人助っ人に来てもらったら、そいつがいいセリフを書くんですよ。それで、第2次は全部任せるからやってみな、と。プログラムはまた別の人間が組んで完成した訳なんですけど、「こりゃあいいもんができたな」と（笑）。

自分の看板は自分で作れと、よくいうんです

編：ゲームの場合、制作会社の名前が必ずしも出ない場合がありますが…。

高：私どもはウチの名前が出せないところはお断りするんです。どんなに小さくてもいいから「制作ウィンキーソフト」だけは絶対入れてくれと。それがダメということになればお断りします。ウチの社員に、自分の看板は自分でつくれと、よくいうんです。というのも、ゲーム会社には保証がないんですよ。今ある会社が5年後にもあるかというと、絶対的に保証することはできない。じゃあ何が保証なのかというと、一人一人がやってきた仕事なんです。自分はこういうことをやってきた。それがいいものであれば、仮にウチの会社がなくなっても食っていくことはできるだろう。それが保証なんだと。だから安直なものを作るな、自分達が納得できるもの、看板として出せるものを作れというんです。そのためにもパッケージにウチの会社の名前は出してくれといってるんです。

編：バンプレストさんはいいパートナーということですね。

高：彼（阪田雅彦氏。スーパーロボット大戦にシリーズを通して関わっている）の場合、バンプレス

（左）株式会社ウィンキーソフト　代表取締役社長　高宮成光氏
（右）同　開発部次長　阪田雅彦氏

スーパーロボット大戦外伝 魔装機神［S・RPG］
メーカー：バンプレスト／機種：スーパーファミコン／価格：¥7,800／発売日：'96年3月22日

トさんからは何もいわれないですね。

阪田（以下阪）：干渉という形のものは入りません。もちろん要望はある程度入りますけど。逆にこちらの方から、この作品を使いたいから版権の交渉を無理矢理お願いしたり、PS版の場合声優さんとの交渉をお願いしたり。バンプレストさんには、いつもかなり無茶なお願いをしています（笑）。

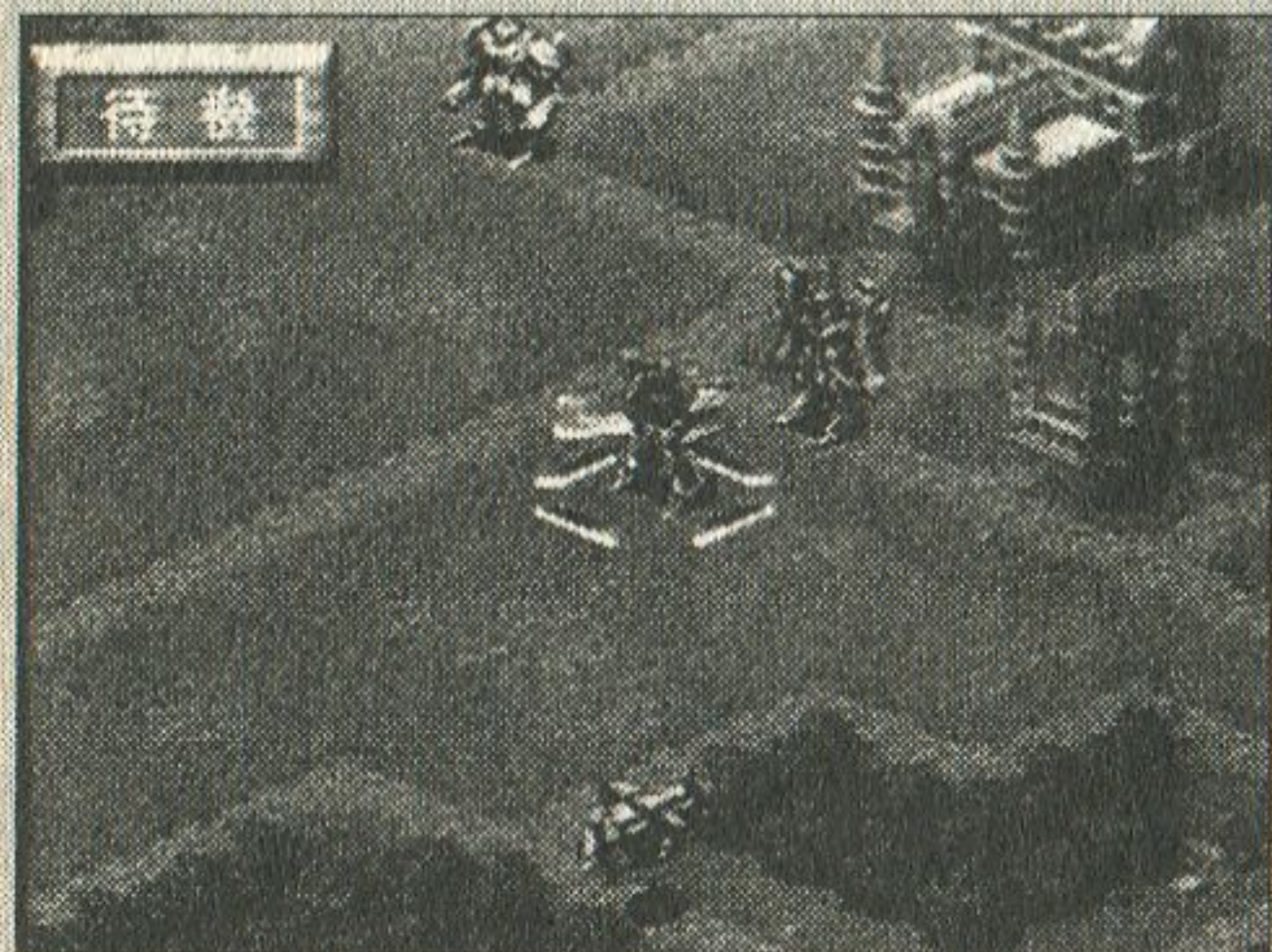
編：「魔装機神」からオリジナルの路線になる訳ですが…。

阪：「魔装機神」に関しては、ある程度今までの路線を引き継いでいるので、あんまり無茶はできないんです。もし冒険的なものを作るとしたら、また「魔装機神」とは別の形を考えないといけないですよね。

高：会社のキャパシティを超えてしまうのでオリジナルものを走らせるのが難しいんですよ。今さかんに企画とプログラマーの人材を募集してるんですけれど。これは是非書いておいて下さい。ヤル気のある人材を求めてます、それも早急に、って（笑）。

代表作紹介

「スーパーロボット大戦外伝 魔装機神」

「第4次」まで発表されているスーパーロボット大戦シリーズ。実在のロボットアニメの登場人物が繰り広げるシミュレーションRPGはファンの心をしっかりとつかんだ。「魔装機神」はロボット大戦に登場した、サイバスターを操るマサキを主人公に完全オリジナルキャラのみで繰り広げられるシミュレーションRPGだ。

魔装機神たちの繰り広げる戦闘はこれまでとひと味違う

株式会社ユークス

編：これまでの経緯をお聞かせ下さい。

天河（株式会社ユークス開発部天河信彦氏、以下天）：平成5年に会社が設立され、その後しばらくしてPSのゲームを開発する機会に恵まれました。

編：代表作というと何でしょうか？

天：やはり「闘魂烈伝」でしょうか。ポリゴン、人間を動かす、プロレスというジャンル、全てが初めてで、スタッフ一同たいへん頭を悩ませました。普通の3D格闘だったら少しは楽だったかもという意見に苦笑いしたことも。でも今はこれまでに培った技術と総合力で別の3D格闘を創ったら物凄いことができるかも、という手応えを掴んでいます。

編：制作会社の良い点はなんでしょうか。

天：制作に集中できるということは感じます。当社の場合特に、創りたいゲーム以外は創らないというポリシーがあるのでなおのことかもしれません。

編：現在は「闘魂烈伝2」を制作中とのことですが。

天：期待して下さい。ちなみに「2」の効果音収録の為に新日本プロレスの道場へ行き、選手寮でプロレスちゃんこを頂いたんです。これが今でも自慢の種で。もちろん自分もなんですが、社長が子供のように舞い上がっていたのがとても印象的でした。

代表作紹介

「闘魂烈伝」（PS）

それまでのプロレスゲームとは確実に一線を画す作品。ポリゴンという表現形式の可能性を、この作品は如実に表した。「見せる、見る」という面白さは、ゲームファン、プロレスファンに衝撃を与えた。

新日本プロレスリング 闘魂烈伝［ACG］ メーカー：トミー／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'95年9月29日

クリエイター支援のための体制作りとは

ゲームの質的変換、タイトル数の増加。クリエイターの負担は加速度的に大きくなっている。クリエイターを如何に支援していくか。そこに業界の将来が見える。

盛んになる人材の育成や発掘の動き

'95年「ジャックの豆の木計画」で経験者、未経験者を問わない人材の発掘を図り、続いてN64用マリオRPG向けにゲーム開発経験者の公募をおこなった任天堂。これと開発については内情が見えにくいためか、任天堂もやはり人材不足なのかとの声もきかれた。

現在ゲーム業界で一番求められているのは、高度な知識と経験を持ったプログラマーとCGデザイナーであるという。これは、32ビットマシンの登場によりゲームの質的転換が起こり、3Dポリゴンの重要性が高くなった影響である。任天堂の開発者公募等の動きも、こうしたN64移行に伴う制作者の質的不足を補う目的があると考える向きは多い。このような人材育成、人材発掘の動きはかなり一般的におこなわれるようになり、またソフトメーカー運営のゲームスクールやソフトウェアのコンテスト等、その形も様々である。

広い範囲から可能性を求める

プレイステーションを発売しているソニー・コンピュータ・エンタテインメントは「ゲームやろうぜ！」というクリエイターのオーディションをおこなっている。選ばれたチームにはSCEの負担で開発機材、開発環境から生活費までが与えられる。現在は、既におこなわれた第1回、第2回の「ゲームやろうぜ！」で選ばれた12チームがソフトの開発に携わっており、第3回の募集がおこなわれているところだ（7月10日現在）。

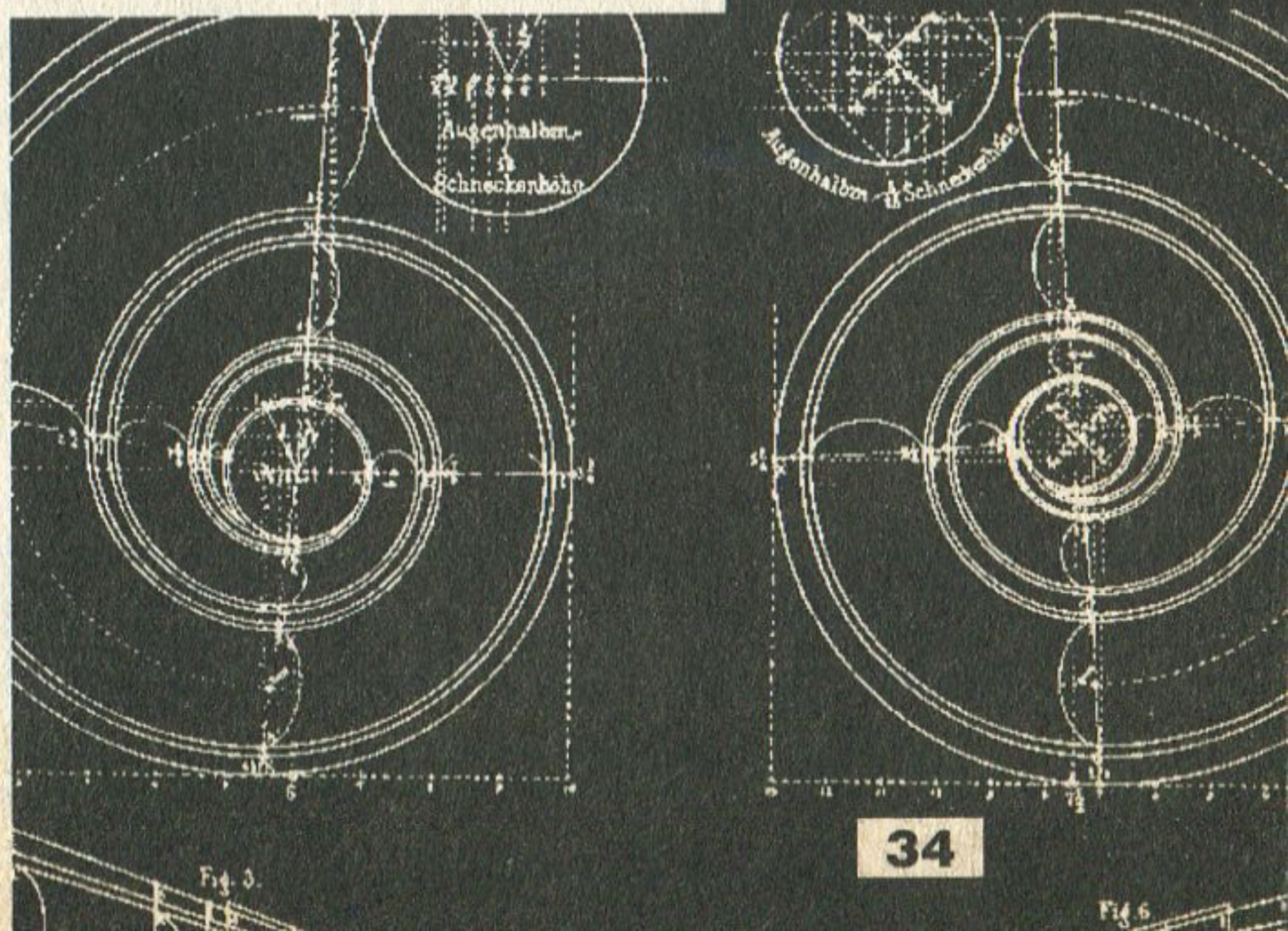
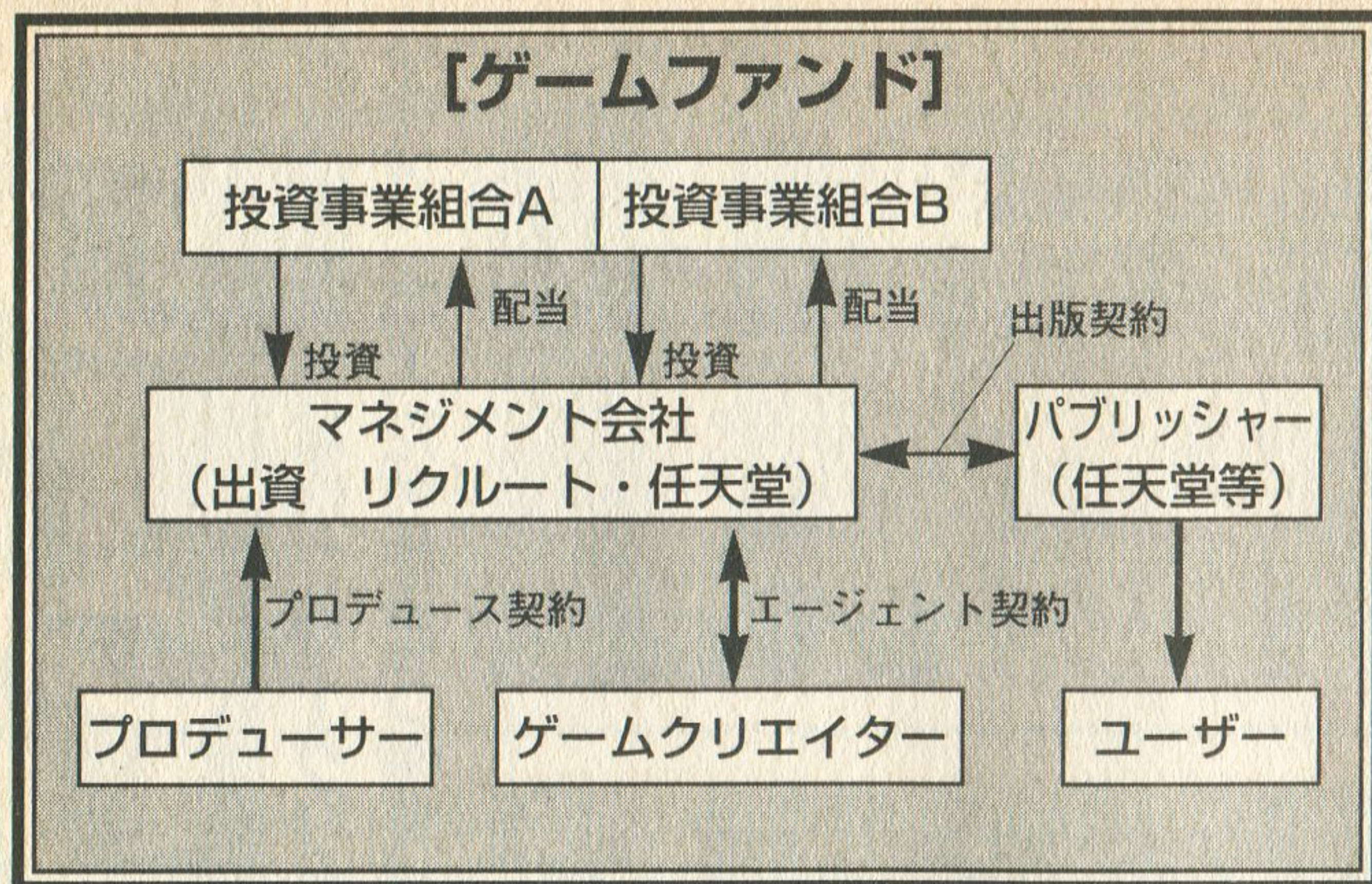
また、同じSCEの「ネットやろうぜ」ではPS用の開発ツールを一般に販売している。会員は、ツールを手持ちのDOS／VマシンにつなげPSゲームの開発をおこなうことができる。またSCEが用意したサーバにアクセスすることで自分のプログラムをアップロードしたり、他人のプログラムをダウンロードすることができる。ネットを通じて他人とゲームの共同開発をすることも可能だ。

「ネットやろうぜ」は直接ビジネスに直結するものではない。だが、大勢のPSゲーム開発者予備軍を生み出したという点は大きい。それはSCEの、数多くの作品の中からホームランを待つというビジネスモデルには、なるほど適したやり方といえるからだ。

クリエイター支援の新しい試み

この5月31日、株式会社リクルートと任天堂株式会社の共同出資

[ゲームファンド]

投資事業組合A　投資事業組合B
投資↓　↑配当　投資↓　↑配当
マネジメント会社（出資　リクルート・任天堂）⇔出版契約⇔パブリッシャー（任天堂等）
↑プロデュース契約　プロデューサー
↕エージェント契約　ゲームクリエイター
パブリッシャー（任天堂等）↓ユーザー

で新会社マリーガル・マネジメントを発足させるという発表があった。この新会社はゲーム制作者と契約し、ゲーム制作以外の部分、資金調達、制作管理、メーカーとの条件交渉、広告宣伝をおこなうという。マリーガル・マネジメント取締役　香山哲氏に話を伺った。

「原型はハリウッドにありますね。原作誰々、脚本誰々と映画の企画をパッケージでつくるんですよ。それをユニバーサル映画ですとかパラマウントにもっていって売るわけです。アメリカでは一般的におこなわれていることです」（香山氏）

マリーガル社はプロデューサー、クリエイターと契約を結び、プロデューサーを中心に一つのチームを組む。そのチームの企画に対しマリーガル社を媒介として外部の投資グループの資金が投入されることになる。その際、マリーガル社がそのチームへ資本参加する等の一種の系列化はおこなわず、マリーガル社はあくまでエージェントとしての立場に徹するという。例えば組まれたチームの当座の運転資金はマリーガル社から「貸し」出されるのだ。

このマリーガル・マネジメント社にはリクルート、任天堂がそれぞれ6：4の比率で出資をおこなっている。結局のところ、任天堂のクリエイター囲い込みなのではという見方をする人もいる。

「契約したクリエイターがやりたいと思うハードで制作してもらいます。現状では皆N64でやりたいということなんですが。この会社についての任天堂さんとの契約には、任天堂にだけ製品を供給するという文言は一切ありません」（香山氏）

マリーガル社がゲーム業界において画期的な点、それはクリエイター個人の著作権を認め積極的に保護しようとする姿勢をとっていることだろう。例えば、今までメーカーが持っていた、キャラクター使用料、攻略本の認可とそこから発生するロイヤリティー等の権利をクリエイターのものとするというのだ。

「ソフトメーカーでソフトを組んでも、作ったプログラマーはそのプログラムを自由に使えないですよね。そういうことがないようにしたい。結局は個人の才能に負っている部分が多いのに、そういった人が正当な報酬を受けていない。作品が個人によって生み出されているというところに立脚して、物事を考えている人があまりに少ない」（香山氏）

こういったクリエイターの権利の保障の裏側には当然ながら果たすべき義務が存在する。企画は必ず実現させなければならない。また許容範囲を超えた失敗をすれば次はない。

「自分の力に自信のあり、実力がある人にとっては理想的な環境であると思います。実力的に自信がない方、大きなリスクを負いたくない方は会社の中で開発を続ければいい訳で、選択肢が増えたということだと思います。」（香山氏）

マリーガル社の挑戦がこの先順調に進んでいくならば、既存のシステムが何らかの形での変革を要求されることになることは間違いない。だがそれは、「個」の立場が尊重される、本来あるべき姿へ、ゲーム制作がようやく立ち戻るということに他ならない。いくら人材を発掘しても、それが既存のシステムに組み入れられるだけならば本当の意味での進歩はないと思うのである。

読者の主張
あなたがゲームを始めたきっかけは?

近所に「ハマヤ」が新開店。オープン記念でＳＦＣ本体が先着１０名様は安かった。
（神奈川県　土肥佳代／２９歳）

フリークリエイターが語る

会社の保証がないフリークリエイター。フリー契約について取りざたされる中で、本人たちはどう考えているのか。

一人になると不安になりますよ

P社　K.M氏

現在フリーのCGデザイナーとして、ある新世代機向けの作品に関わっています。きっかけは職場の人間関係でした。まとめ役の人の意向に逆らえなかったんですよ。その人は、技術もセンスもある人だったので、すごく勉強になったんです。ただ自分の力にも自信はあった。だから独立したんです。

フリーという立場は、それなりに自分の腕を信用して使ってもらっているわけだから、自分にとってやりがいはありますね。もちろん作品のカラーや方向性もありますし、結局組織の一員として働くわけで、環境的には会社員時代とそう変わりません。むしろ意識面での違いの方が大きいですね。ここで失敗したら次はないという。

カラーの違う開発者同士で同じ仕事をするのは、結構面白い衝突があって良い感じなんです。でも、現状だと会社という枠組みの中で才能を生かして行くしかない。いつまでも会社という縦割りの組織の中でのゲーム開発だと、作品も会社の枠を越えられないと思うんです。作品単位でフリーの人間を募集してプロジェクトを組むなどの方向性の方が、よほど面白いものができると思うんですけどね。

ただ、独立するならそれなりの覚悟は必要ですよ。家に帰って一人になると、突然将来のことが不安になるなんてしょっちゅうです。だからなんとか仕事を続けていけるように、自分を磨くことだけは忘れないようにと思っています。（談）

仕事とダイレクトに向き合えるのが醍醐味

T社　Y.H氏

私が会社を辞めた理由は、会社がゲーム自体をあまり作らなくなってしまったからです。やはり、ゲームが好きでこの業界に入ったわけですし、悩んでいたところに知り合いのプロデューサーから今の仕事の話をいただいて、フリーになりました。もう一年ぐらい前の話になるんですけどね。たぶん、今の仕事が終わってもどこかの会社に入るということはないと思います。理由としては、まあ誰でも似たような夢を持っていると思うんですが、フリーでがんばって将来的に事務所でも構えて、一本でもいいから本当に好きなゲームを作ってみたいということですよね。あとは、私の場合フリーが性に合ってるんです。フリーというのはリスクも多いですけどメリットもある。実力本位でやれるということですよね。私は一応ゲーム業界も長いですし、自分がどこまでやれるのかという「自分の力」も分かっています。ですから実力を出し切って、それ相応の報酬をもらうというフリーのシステムはすっきりします。将来が不安なんていうのは当然のことで、そういうことが心配になってしまう人は、フリーになるべきではないと思います。それは人のタイプによるものだと思います。社員でも、いい仕事をする人はたくさんいらっしゃいます。私は逆に社員でいるとだらだらしてしまってダメなタイプなんです。今は「後がない」という緊張感が良い刺激になっています。だって、フリーの場合、極端な話風邪を引いて休むのだって危ないんですよ。ただ、その分報酬もいい。社員だった時よりずっといい待遇で仕事をしています。ダイレクトに仕事に向き合っているという感覚がフリーの醍醐味じゃないですか。（談）

ゲーム業界やるせない話

クリエイターたちが日頃感じる理不尽な思い。それを集めて一挙掲載。
クリエイターのやるせない日々

その壱

今までにはないものを!! と意気込んで企画書作って上司のところに持っていったんです。

そしたら最初のひとことが、

「何これ? ○○○(他社の人気作品)に全然似てないじゃん」

今真剣に転職考えています。

某アーケードメーカー Y氏

その弐

ウチの会社、カースト制度があるんです。先輩デザイナーは神様。あがめるだけなら別にいいですけど、割り当てメモリーに差がつくんですよ。

某メーカー K氏

その参

ある日社長がやってきて、天からのお告げがあった!! というんです。何とか山の神様を信じている人だったんですが、あまり影響なかったんで気にしないようにしていたんです。でもその日社長がいったことには正直参りました。

「主人公キャラを少年に変えろ」

その日はマスターアップの前日。上司が懸命に説得したんですが結局直すことになっちゃって。他にもっと直すべきところがあるのに。そのゲームですか? まだ出てません。

某ソフトハウス K氏

その四

ゲームのグラフィックって原画デザイナーばかりが評価されますよね。でも実はスキャンしてCGにしてっていうグラフィッカーの役目って大きいんですよ。そこが評価されないのは悲しいですよね。

某メーカー W氏

その五

自分で遊んだゲームに感動すると、翌日会社に来て「これからは○○○だ!」なんていうプロデューサーがいるんです。その人、口が上手い人なんで企画を通しちゃうんです。で作り始めるんですが、その人飽きっぽくて、すぐに情熱が冷めちゃうんですよ。で他のゲームに感動して「これからは△△△だ!」

だからうちのゲーム大体尻つぼみなんです。

某コンシューマメーカー T氏

その六

実際画面上でどうなるかを考えてちょっと時代遅れの仕様を敢えて採用したんです。そしたら発注元から「他はみんなこうしてますよ。仕様変えませんか」といってきて。それに抵抗してたら「技術力を疑われますよ」ときたもんです。頭にきましたね。

某ソフトハウス K氏

その七

いくら残業しても残業代なし。裁量労働制なのに9時間拘束。休日出勤はつきません。そしてこれでも業界では大きい方の会社なんです。

某メーカー K氏

その八

ウチの社長、すごく将棋が好きなんです。次のゲーム、将棋はどうだい? なんて何かと聞いてくるんです。まぁ社長ですし(笑) 仕方なく1回作ったんですが、ひどいのができちゃって。それから社長もあんまり将棋ゲームを作ろうとはいわなくなったんです。そしたら今度は棋士の育成ゲームはどうだとか、将棋の駒の落ちモノはどうだとか。まだ夢を捨ててないんですよ。おまけに棋士育成モノが決まりそうで、ホントこまりますよ。

某ソフトハウス H氏

NiGHTS into dreams...

ヒットタイトルゲーム制作の現場

ヒットタイトルにアーケード移植が目立つセガサターン。満を持してリリースされた「ナイツ」はそのイメージを払拭できるのか。ヒット作を生むための様々な制作者たちの実像に迫る。

Making of NiGHTS

セガは切り札『ソニック』を避けて『ナイツ』を選んだ

7月5日金曜日。セガ・ソニックチームが送るフライトアクションゲーム『ナイツ』発売のこの日、東京はあいにくの雨に見舞われた。

「ソニックチームって何?」という読者も少なくないだろう。まずは予備知識として、この集団の足跡を知ってもらおう。ソニックチームを語るには、名作『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』を避けて通るわけにはいかない。『ソニック』は1991年、メガドライブ用ソフトとして登場し日本でも大ヒットを記録。しかしブレイクのメインステージは、むしろ欧米といったほうがいい。その真価は期せずして起こった数々の『現象』から想像してもらいたい。

'93年、全米キャラクター認知度調査においてソニックは第3位にランクイン。同調査の1位はA・シュワルツェネッガー、2位がM・ジョーダン。このラインナップを見れば、どれだけ熱狂的な支持なのか一目瞭然だ。資料価値の高い映像フィルムや番組を保存している権威あるイギリス国立映画テレビ保管所も『ソニック』を保存する決定を下した。これはテレビゲームとしては初の快挙である。そのほか科学者が発見した遺伝子に『ソニック』の名を付けた（トゲのある構造が似ていたため）等々、欧米のソニック熱を示す逸話は数え切れない。世界レベルならば怪物マリオすらも凌駕するスーパーキャラクターがソニックなのだ。

「正直いって、マリオを抜いたという自負はあります。でも、それは世界が舞台での話。日本でソニックチームの知名度を利用するには限界があるでしょう。これがオリジナルでなく、単純に『ソニック4』だったらどれほど楽だったか……」

『ナイツ』のパブリシティ（広報活動など）を担当する竹崎忠さんは、そう語りつつもどこか自信ありげに見えた。

それでは、セガが満を持して世に問うオリジナルタイトル『ナイツ』誕生の経緯をレポートしよう。

「ナイツ」発売までの経緯

★3月27日　「ナイツ」マスコミ向け発表会。都内ホテルにて、「EO」、「サターンボンバーマン」などと共に発表。当日までタイトルは伏せられており、まさに「大作」として登場。この発表会を皮切りにゲーム誌、サターン専門誌、一般誌に徹底的に露出を始める。

★4月2日、16日　ゲームカタログ（TV）にも登場。また、4月下旬より「FLASHセガサターン」による店頭デモ開始。

ゲームは誰が作っているのか?

制作 PRODUCTION

100万人に訴えかける「夢」を創造する。

『飛ぶ』ことがいかに難しいのか誰も知らない

全人類が空を飛ぶ……このCMコピーでもわかるように『ナイツ』の位置づけは『飛ぶ』ことをテーマにしたフライトアクションゲームだ。基本コンセプトはソニックチームを率いるプロデューサー兼チーフプログラマーの中裕司さんが、アメリカから帰国する飛行機のなかで思いついたものだという。「ソニックが地上を極めたから、次は空だと思ったんです。最初はヤンバルクイナのように本来飛べない鳥が、フィールドを歩いて成長していく過程で、いつしか飛べるようになって『ああ、よかったネ』という感じのストーリーを描いていました」

このあたりの経緯については既にあちこちで紹介されているので、ここでは割愛させていただく。紆余曲折の末、鳥の擬人化パターンはお蔵入りになるが、その後のスタッフミーティングで、地上ステージは不要という意見がまとまり、最終的に純粋なフライトアクションという方向性が決まった。コンセプトの縦糸が『飛ぶ』ことであれば、その横糸は『夢』。緻密に構築された隙のない世界観は、空飛ぶ主人公ナイツの存在を十二分に納得させてくれる。スタッフ全員が心理学や夢判断を学んだというのも頷ける出来映えだ。

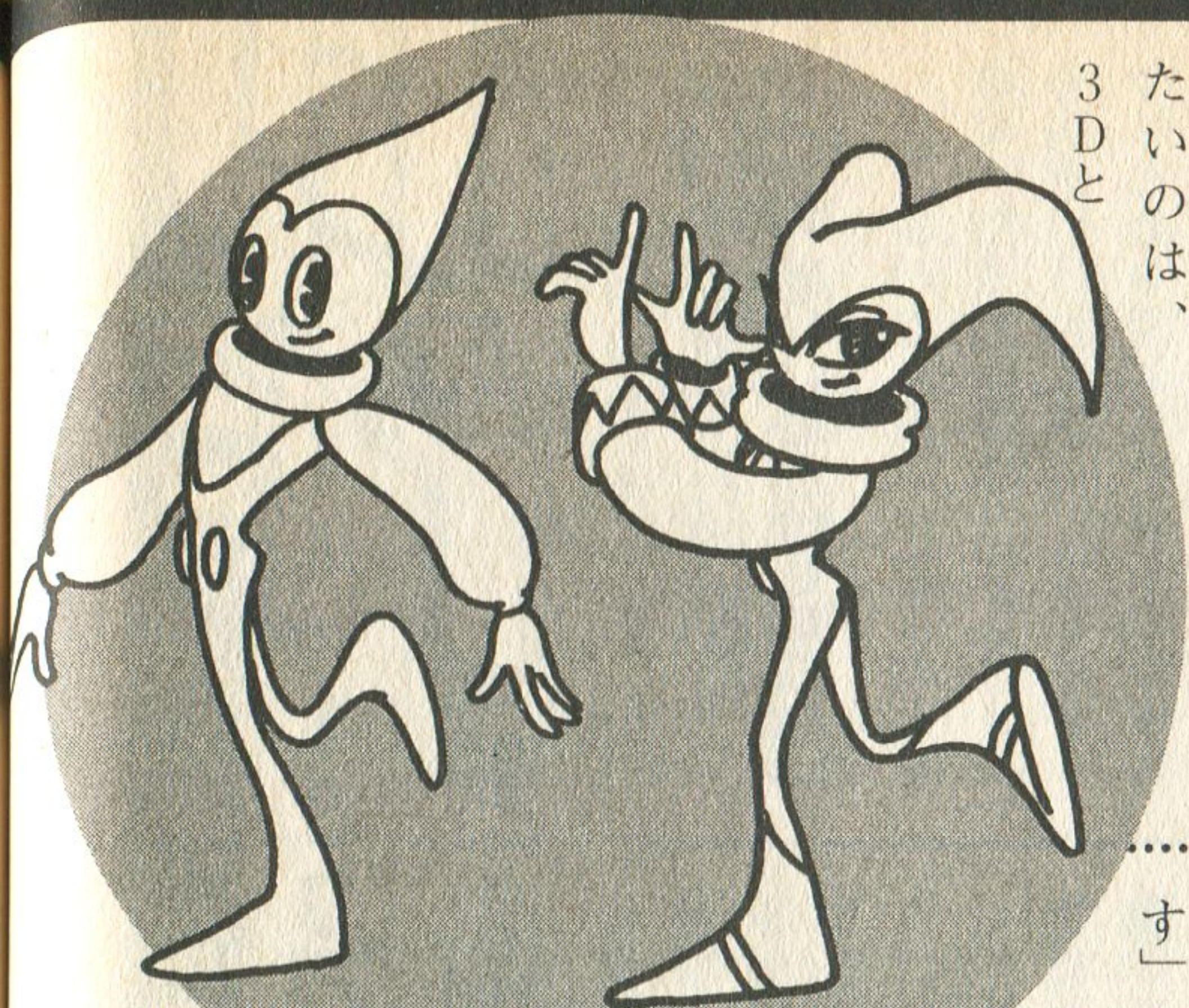
いうまでもないが、テレビゲームにおいて『飛ぶ』というアイデア自体は、さほど珍しいわけではない。その点は中さん自身も認めていることだ。「でも、僕は空飛ぶゲームで本当にゲームとして成立しているものはないと思っているんです。とりわけ3Dのゲーム。3Dで自由に空を飛べるといえばフライトシミュレーターですが、

中 裕司…(株)セガ・エンタープライゼス第三CS研究開発部部長 「ナイツ」プロデューサーでありメインプログラマーも兼任、今まで手掛けた作品は「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の他「ファンタシースター」「大魔界村(MD)」など多数。

★5月 ポリグラムより音楽CD発売決定。キャラクター展開始まる。
★5月16日 米国E3開催。マルチコントローラー初公開。
★6月1日より新宿アルタなど全国街頭ビジョンでナイツ登場。
★6月上旬からTV予告CFスタート。「大作」の登場感を演出するため、セガ初の予告CFを流す。
★6月上旬東京駅ポスター駅貼り。夏休み映画の試写会タイアップ広告。
★6月5日売週刊少年マガジンを初め、講談社7誌(アフタヌーン、モーニング、ヤングマガジン、覇王マガジン、ミスターマガジン)連合タイアップ企画を展開。
★6月6日~9日 幕張にておもちゃショー開催、出展。どのブースよりも大きい「ナイツ特製バック」を配布。
★6月11日 ゲームカタログ(TV)ナイツ紹介。
★6月13日 テンペストSHOW(TV)「ナイツ」がこの週の最高得点をとる。
★6月下旬より7月中旬 「ナイツ」本TVCFオンエア。少女がマルチコントローラーを操作するものと「ナイツ」のゲーム内容に焦点を当てた2本を放映。
★7月3日 再びゲームカタログにて「セガ社内潜入レポート」でナイツ紹介。
★7月3日~5日 読売新聞紙上にて双葉社による攻略本としては異例のカウントダウンを唱える一面大型広告を実施。
★7月5日 新感覚フライトアクションゲーム「ナイツ」発売。

読者の主張 あなたがゲームを始めたきっかけは?
文藝春秋デラックスSF特大号の「小松左京氏、スタートレックを遊ぶ」を読んで。
(茨城県 でっこん/36歳)

あれ、楽しくないでしょ。おもしろいなと思える飛ぶゲームの大半は弾を撃っている。純粋に『飛ぶ』ことを楽しめるゲームってないんです」

『ナイツ』発売直前、業界内で次のような見解が流れていた。いわく「3Dゲーム、しかも空を飛ぶのがウリというわりに自由度が低すぎる。画面奥に行けないじゃないか」と。まず、中さんは『ナイツ』を3Dのゲームだとは一言もいっていないと断ってから、次のように語った。「確認しておきたいのは、3Dとは何か？　2Dとは何か？　そして、3D空間における自由度とは何かということでしょう。『リッジ・レーサー』や『VF2』なんかはすごくいいゲームですが、これらはもう完璧に2D。影が描かれているために立体に見えているだけなんです。3軸（XYZ軸）の中を、前後左右上下に動ける『ナイツ』だって作れるんですけど、それだとプレイが難しすぎて空を飛ぶ爽快感が完全にそがれてしまう。自由度を上げた瞬間に、ゲームとしては不自由になるんです」

「ナイツ」はデザインが決定するまでかなり紆余曲折したようだ。左は「ナイツ」の初期案の中のひとつ。キャラクターデザインの大島氏の手によるもの。

開発の途中、一部のスタッフからは「それでも完全な3Dにしたい」という声もあがった。コアユーザーを対象に10万本を売るためのソフトを作るなら、3D空間を自由に飛び回るナイツも実現しただろう。しかし、少し考えてみればわかることだが、どこを飛べばいいのかわからないフライトでは、スピード感あふれるアクションは到底望めない。100万人の幅広いユーザーに訴えかけるには、今回、採用された『ナイツ』の動きこそがベストの選択だったと中さん。その言葉が真実かどうかは、実際にプレイして確かめてもらうしかない。

『ナイツ』のようなゲームは『ナイツ』だけ

まったく新しい形態で、レースゲームのように何度でも遊べて、純粋なアクションだけどストーリー性があること。これらが当初から一貫していた開発構想だ。

中さんはいう。「自分が作ったゲームを、完成後にこれほどやりこんだのは初めてなんですよ」その言葉に『ナイツ』の底知れない魅力の断片がうかがえる。「『ナイツ』の基本構想がまとまるまで約半年。周りから見れば遊んでいるようにしか見えなかったかもしれません。ベラベラ喋っているだけですから。でも、それは『ナイツ』だけではなく『ソニック』のときでも同じ。ああ、それいいね、とみんなが共感してくれるものができるまでじっくり話し合って作るのがうちのスタイルです。周囲からあれこれいわれることも多いけど、『ソニック』だって最初は魅力を感じないなんて評価されてたんですよ。それはもう『ナイツ』には自信があります」

操作性も良く、飛ぶのはかなり気持ちがいい。

読者の主張
あなたがゲームを始めたきっかけは？

小学校低学年の頃、友達の家でファミコンしまくっていて、親が「友達の家が迷惑だろう」と言ってファミコンを買ってくれてから。（福岡県　徳永堅太郎／18歳）

音楽 SOUND

「夢」を描く空気を感じさせるために。

Making of NiGHTS

ゲームサウンドはオマケではない!

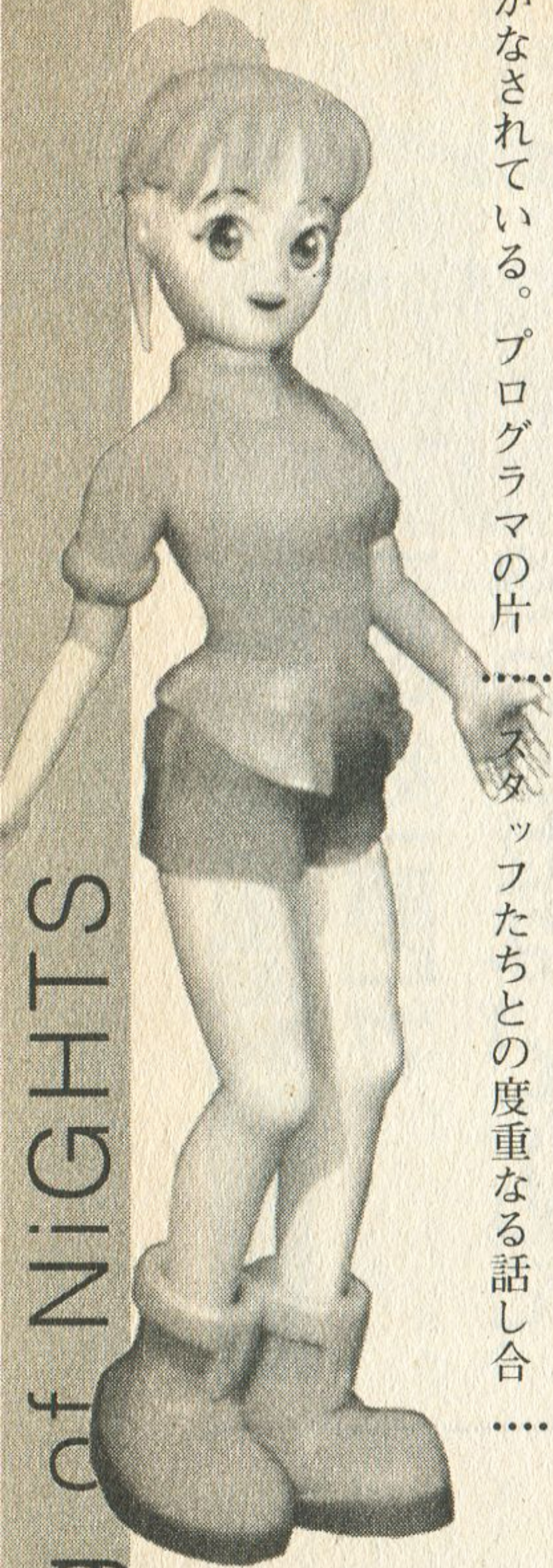
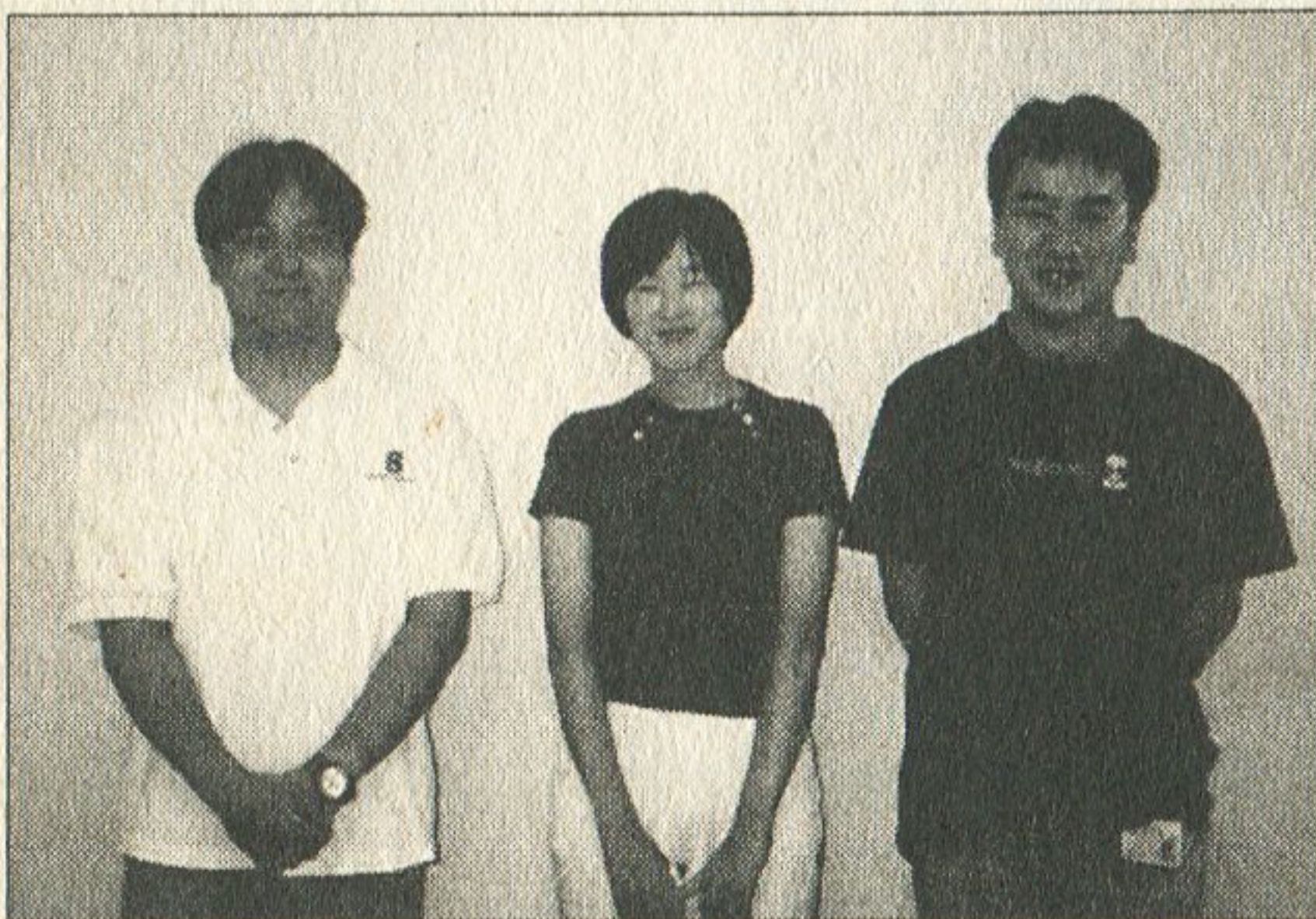
いい音楽と心に残る音楽は、しばしば同義として語られるが、ゲームサウンドでは時として「心に残らない音」探しに腐心することがある。繰り返しプレイすることでユーザーが飽きるのを避けるため、あえて頭にこびりつかないサウンドを探すのだ。『ナイツ』では『夢』っぽい音にするために深めのエフェクトをかけて音を加工したり、「A-LIFE」プログラムの変化に合わせてサウンドが微妙に変化するなど、様々な試みがなされている。プログラマの片手間仕事だったサウンドデザインだが、今ではゲームの作品性を語るうえで無視できない分野になった。意識するしないに関わらず、ゲームサウンドがゲームそのものの味わいを左右しているのだ。

『ナイツ』のサウンドディレクターを務めた牧野幸文さんは語る。「供給メディアがCD-ROMになった時点で、音楽の独自性は確立されましたが、それでもなおゲームサウンドはゲームありきなんです。どんなに優れたサウンドでもゲームとリンクしていないなら問題外ですね」

サウンド担当者の仕事は、開発スタッフたちとの度重なる話し合いから始まる。牧野さんは、その過程を「腹のさぐり合い」といってはばからない。「まず開発スタッフたちの趣味を知ること。それを熟知したうえでサウンドを構築するわけですが、それは迎合とは別物。僕たちの主張を反映させるうえでの重要なステップなんです」

「その音でなければならない必然性、いわば説得力が大切」と補うのは、主に作・編曲を担当した幡谷尚史さん。「ゲームサウンドは機能的でなければならないけど、全体的なクオリティも問われる微妙なもの。効果音にしても同じ。ありものの音をそのまま使うのがいちばん簡単ですが、この世にない音を作ることも少なくありません。これが意外に難しいんです。例えばナイツがリングをくぐる音。正解なんてないけど、ユーザーに『えっ?』と思わせたらアウトなんですよ」

佐々木明子さんは作曲を担当。「作曲はメインメロディーとなりうるキーフレーズを探すことから始まりました。今回は自分が空を飛ぶとしたらどんな鼻歌を歌うだろうと考えた末、生まれたものです」

かつては添え物に過ぎなかったサウンドだが、今ではゲームサウンドクリエイターは開発者たちと並立の立場だ。サウンド担当と開発担当は、いい意味での対立関係にあるといってもいい。その真摯な対峙のなかから、ユーザーを納得させるサウンドが生まれるのだ。

ナイツ オリジナルサウンドトラックCD ¥2,800
ポリグラムより発売中

セガ サウンド制作チーム 右から牧野幸文氏、佐々木明子氏、幡谷尚史氏。作曲のほとんどは佐々木氏の担当。

読者の主張 あなたがゲームを始めたきっかけは?

結婚当初の主人による非行妻防止対策。

(東京都 うびじゃ/32歳)

広報 PUBLICITY

「夢」を「夢」で終わらせないために。

『ソニック』は野茂。『ナイツ』は？

「いちばん最初に中から『ナイツ』の試作を見せられたときは、正直いって全然わからなかったんです。まだゲームになっていませんでしたから。『スプリングバレー』のグラフィックができていてナイツが飛んでいるんですが、ああ、キレイだなって、それだけ。売れるかどうかなんて判断しようがありませんでしたね」

パブリシティ担当の竹崎忠さん（前出）は語る。

中さんは「絶対、大丈夫」と繰り返すだけ。ソニックチームの実力を熟知している竹崎さんだが、それでも『ナイツ』が商品として優れているかどうかわからなかった。最終的にこの作品に力を入れようと決めたのは、ソニックチームの実力に賭けたからだという。

「日本を出てアメリカで大成功したという点では『ソニック』はゲーム界の野茂。ただし、野茂は日本人の誰もが応援してくれる存在ですが、ソニックは？　たしかに世界的人気キャラクターにはなったけど、メガドライブは依然としてコアユーザー対象のマシンで、どこか日陰者的だったりする。日本でソニックといったらセガのAM施設のキャラクターぐらいにしか思われていないのが実状ですから」

ここが竹崎さんの不安だった。セガサターンのユーザーに『ソニック』がわかるのか？　まして『ソニック』そのものではなく、新しいキャラクターが……。「キャラクターは、タッチひとつで売れるか売れないかが変わってきます。当初のナイツは恐いとか目がきついとかいろいろいわれてまして……。子どもに買ってもらうためにはバタ臭い二等身キャラじゃなければダメという声もありました。でも、それはソニックチームやデザインを担当した大島の望んでいるあり方ではなかったんです」

発表直前、開発とマーケティングスタッフが一同に介し、激しい討論の末、今のナイツが生まれた。いわば「作りたいキャラ」と「売れるキャラ」のせめぎ合いである。

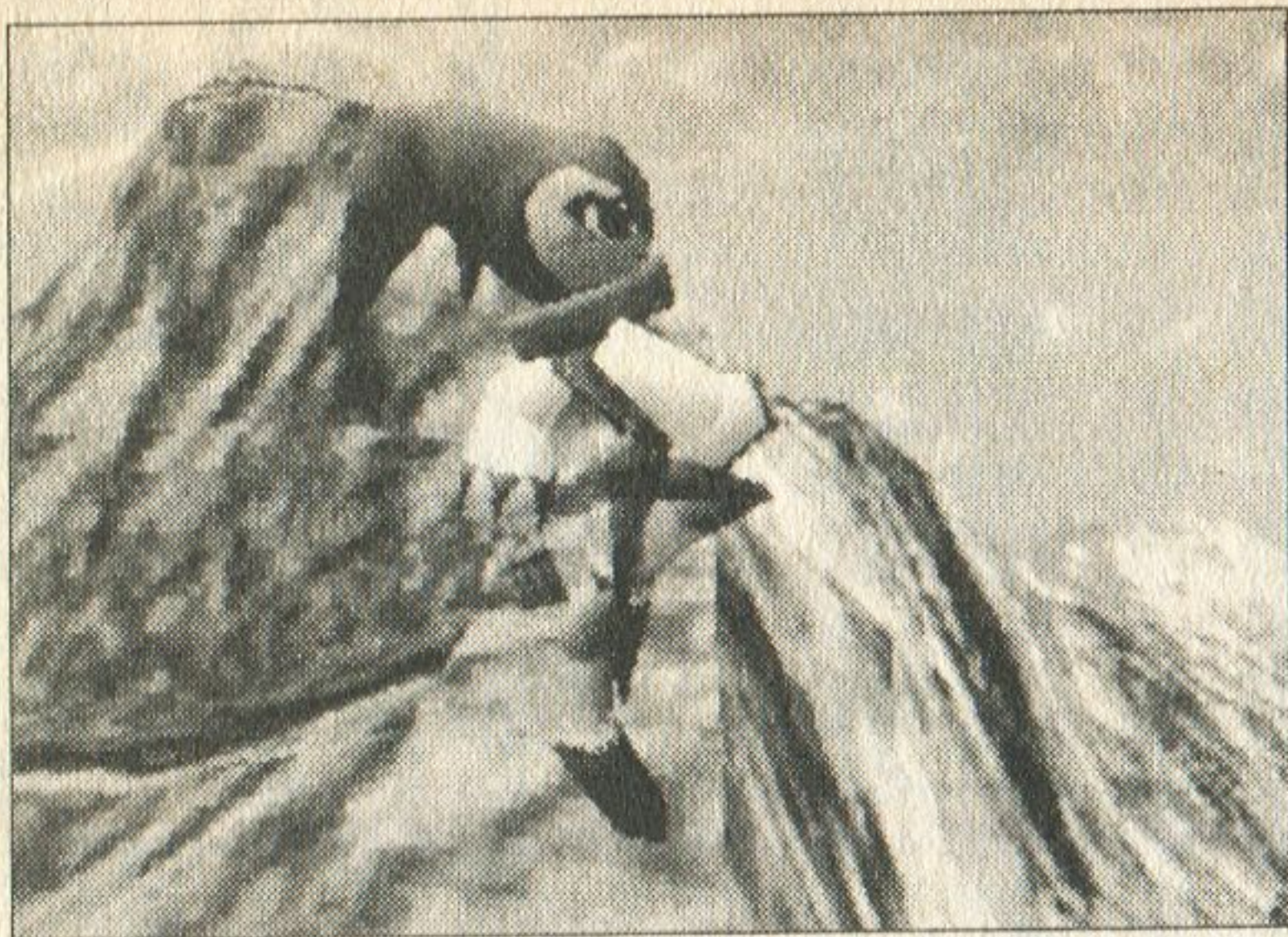
きみの夢に
会えるまで
…あと2日
into dreams...
双葉社は、夢と希望とNiGHTSを応援します。
365タイトルの実績と信頼

ぼくの夢が
かなうまで
…あと1日
into dreams...
双葉社は、愛と勇気とNiGHTSを応援します。
365タイトルの実績と信頼

セガ、双葉社タイアップによる「ナイツ」攻略本（双葉社刊、攻略ガイド発売中、必勝攻略本8月上旬発売予定）カウントダウン広告。読売新聞の全面を使った攻略本としては異例の大胆なもの。

読者の主張
あなたがゲームを始めたきっかけは？

貧乏な私は、かつてゲームウォッチを一個も買えなかった。その不満がＳＣ－３０００で一気に爆発。現在に至る。
（京都府　宮野崇／２６歳）

プロモーションの仕事は複雑で手順があまりにも多い。雑誌広告やポスター、中吊りの手配の合間に、消費者の評価を採取して開発に伝え、ゲーム自体を微調整していく。すべての雑誌の発売日と入稿スケジュールを管理し、よどみなくしかも徐々に露出を増やす形で情報を出さなければならない。『ナイツ』の写真ひとつをとっても、静止画像になると本来の魅力が半減してしまうため、動画と同じように加工して出版社に渡す。取材に備えて、スタッフを集めてインタビューの練習までしてしまう。

ナイツのキャラクターは、個性的。どうプロモーションするかが問題。

「全然触らないよりは1時間、1時間よりは10時間プレイしてもらえれば『ナイツ』の魅力はわかってもらえる。ただ、触ってもらえない段階で、これほど伝えるのが難しいゲームというのも珍しいですね。時期的な問題もあって『マリオ64』と比べられることも多いんですけど、10分遊んだだけならマリオの方が面白いかもしれない。だけど追究していけば絶対に『ナイツ』がわかると信じています」

セガサターンはしばしば『業務用移植マシン』だといわれる。『VF』しかり『セガラリー』しかり。それ自体はなんら非難の対象にはならない。竹崎さん自身も「それで売れているからいい」という。

「『ナイツ』のサターン」を目指して

「『ナイツ』はうちの業務用ゲームを超えることができる初めてのコンシューマオリジナルゲームになるかもしれません。いろいろな意味で従来のセガガーンを超えられる、いわば第2期のセガサターンの第1作になりうるタイトルだと思います。たしかにソニックチームが作る新作が『ソニック4』じゃなくて残念かもしれない。僕だって『ソニック』だったらどれだけ売りやすかっただろうとは思いますよ。『次はソニックです』って発表しただけで『すごいですねー』『楽しみですね』っていってもらえるわけですから。極端な話、今回の『ナイツ』の中でソニックを飛ばしてもいいかもしれない。ソニックチームだってみんなそれはわかっているんです。でも、彼らはあえてやらなかった。『ナイツ』がソニックを超えるゲームだと判断したからです。だからこそ僕らも頑張らなければならないんですよ」

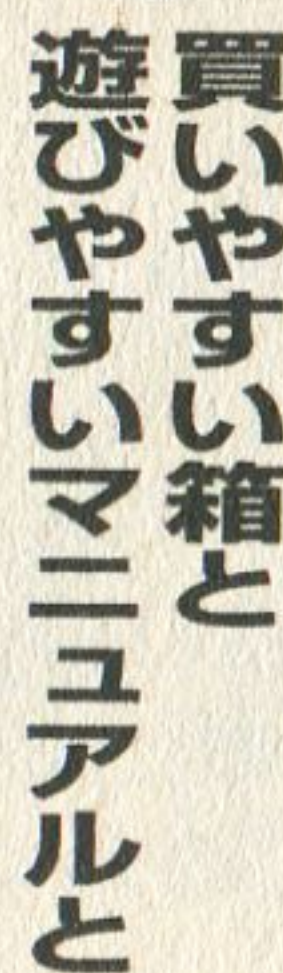
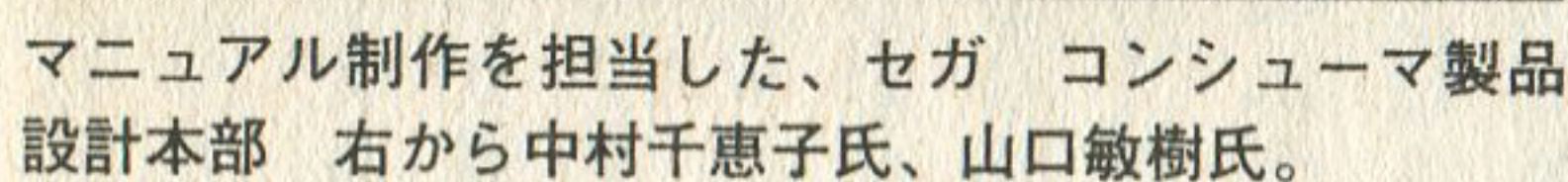
竹崎さんは、発売後も『ナイツ』の伝道活動に精を出していく予定だという。

取説 MANUAL

「夢」を分かり易く語るために。

Making of NiGHTS

買いやすい箱と遊びやすいマニュアルと

『ナイツ』のパッケージデザインを担当した山口敏樹さんと、マニュアルの制作にあたった中村千恵子さんもまた、ソニックチームと度重なる話し合いを続けたスタッフである。彼らも竹崎さん同様、『ナイツ』を理解するところからはじまった。「最初にナイツのイメージとしてパンフレットを見たときは『なるほど』という程度に感じたのですが、ミーティングを繰り返すうちに、サターンの看板を背負って立つキャラクターになるとひしひしと実感しましたね」

山口さんは『ソニック』を踏襲して白地の多いパッケージにした。白地バックのデザインはゲームでは珍しい。ナイツのメインカラーである紫もゲームキャラとしては風変わりである。「デザイナーの大島自身が、いちばん力を入れたというナイツの色ですから気を遣いました。あとパッケージのほうは、営業的なものの見方だとキャラは大きいほうがいいし、開発スタッフにも思い入れがあるから自分の主張を通してくる。そこにデザイナーとしての僕の主張が入るわけですからジレンマの連続。これでもかというぐらい話し合ったので、最後はソニックチームを驚かせてやろうという気構えでしたね。見ているだけで楽しいゲームパッケージを心がけたつもりです」

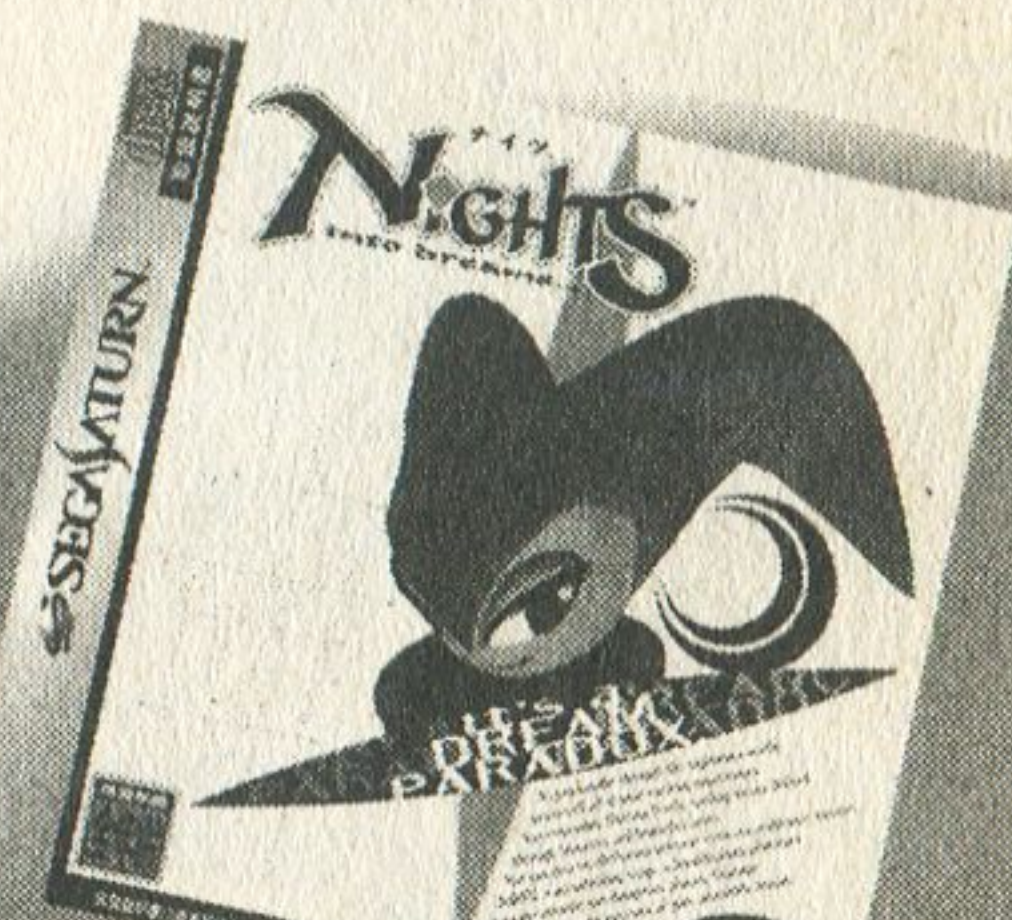
マニュアル制作を担当した、セガ　コンシューマ製品設計本部　右から中村千恵子氏、山口敏樹氏。

中村さんはマニュアル制作を担当しているが、同時にいちばん最初のユーザーでもある。コントローラーの操作方法やゲームの展開などは、開発者自身が行うものだと思っていたが……。

「最初に『ナイツ』の世界観を徹底的にリサーチした後、ゲームをプレイしながら書くんです。開発と同時進行ですから、できたところをもらってすぐにプレイする。ほとんどギリギリのスケジュールですね。でも、たった32ページのマニュアルのなかにプロローグやキャラの解説、基本操作その他もろもろを入れなければならないので、何が大切で何が不要なのかを見つけるには、実際に自分でプレイしてみるしかないんですよ」

ゲームによって言葉選びには細心の注意をはらう。対象年齢が低ければ「敵を攻撃する」は「アタックする」になり、「倒れる」は「アウトになる」に変わる。

マニュアル制作のために出社から退社まで脇目も振らずコントローラーを握りナイツを操る中村さん。部外者が見れば「この人の仕事は？」といぶかるに違いない。

関係者が一様に「止め絵では魅力が伝わりにくいゲーム」という『ナイツ』だけに、ユーザーとのパイプ役としての彼らの責任は重大だ。

「ナイツ」マニュアル。白地に紫が映える出来上がり。説明もていねい。

ゲームは誰が作っているのか？

『ナイツ』はサターンのあり方自体を変えるのか

セガは変わった会社だ。彼らは一様に「やりたい仕事だけやっている」というニュアンスの話をする。各々が『ナイツ』を送り出したいという強い意志のもとで仲間を相手に徹底的に対決している。中さんの思いつきから始まった『ナイツ』開発は我々が考える以上に『難事業』だった。各スタッフが口を揃えて「最初は？でした」と証言したことからもその難航ぶりが想像できる。

移植タイトルと定番の続編だけが売れる現状において、オリジナルタイトルを作るのは大変な仕事だ。しかもヒット作になるのは至難の業である。実のところ、これほど「冒険」ができない業界も珍しいと思う。しかし、セガのスタッフはそれを実行した。

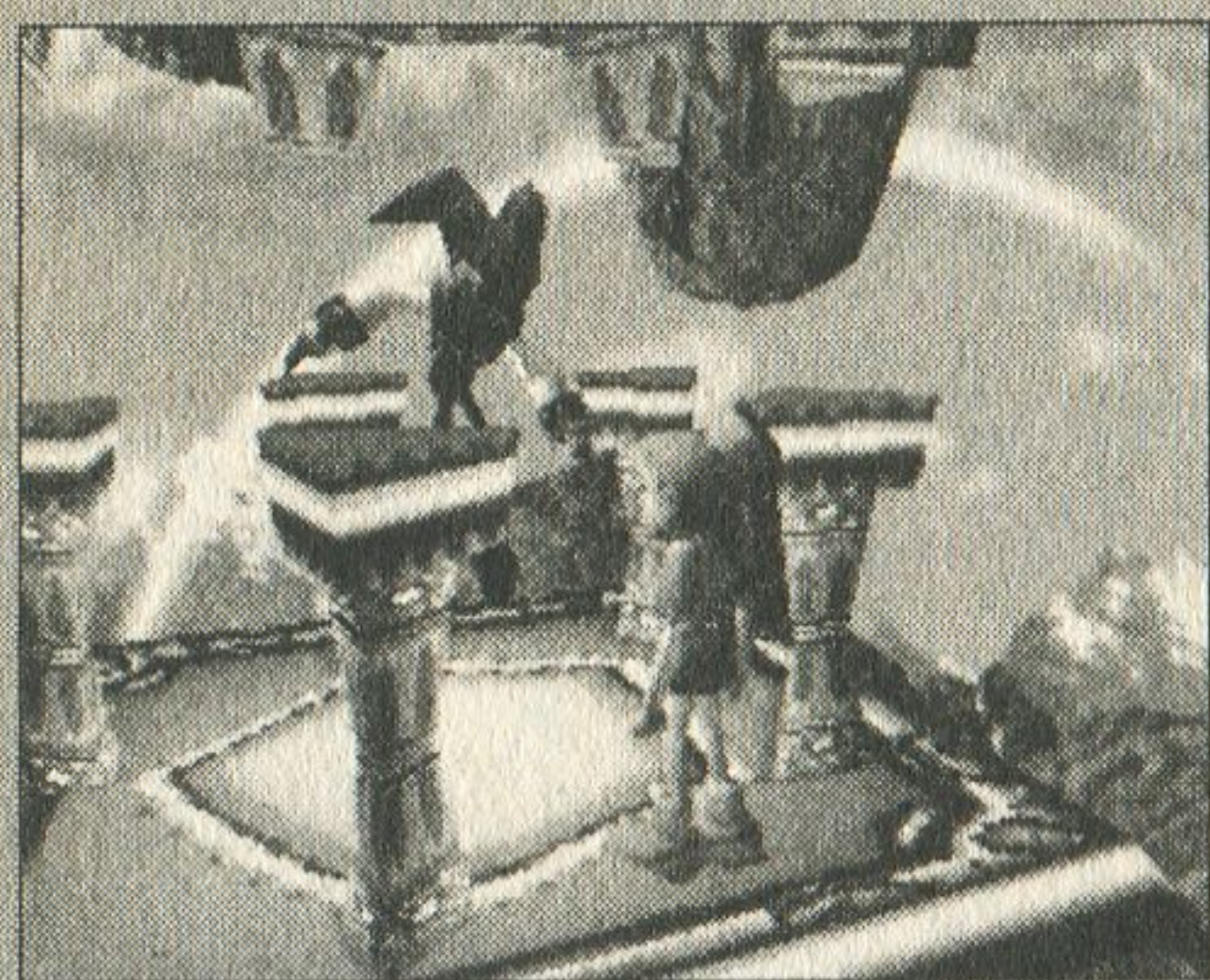
7月5日金曜日、雨の秋葉原。店を一通り覗いてみる。筆者が並んだレジには7人の客が列を作っていたが、購入商品はすべて同じものであった。（文責　田中裕）

Game Soft Review “NiGHTS”

「ナイツ」、ゲームだから体験できる夢のドラマ

「ナイツ」は、「夢」そして「飛ぶ」ことを主眼において作られた、フライトアクションゲームである。

主人公のエリオットとクラリスは、それぞれ悩みを抱えている。その悩みの逃避から、彼らは夢の世界へと紛れ込む。だが、夢の世界も悪夢を支配するワイズマンによって侵されようとしていた。二人は、夢の世界を救うために、そして自分自身の弱さに打ち勝つためにファーストレベルのナイトメアン「ナイツ」とデュアライズ（同化）し、戦う。

時間制限があり、決まった軌道を、アイテムを集めながらクリアを目指す。いかに速く、うまく飛ぶかということを要求される「ナイツ」のゲーム性。それは、従来の「マリオ」タイプのアクションゲームとは違い、「リッジレーサー」などのレースゲームに近いものだ。ベストコースを覚え、リングをくぐり、アイテムをより多くゲットして高得点を狙う。また、操作性もかなり良く、純粋に飛ぶことが気持ち良いというだけでなく、何度も遊べる作りになっている。コースについても上下の自由度が高く、隠しコースもあるので、楽しめる。ただ、ボス面に関しては、背景が華やかすぎるため見ずらく、倒し方が分かりずらいなど、若干の煩雑さを感じた。

そして、「ナイツ」のもう一つの要素として「A-LIFE SYSTEM」と呼ばれるものがある。これは、ゲーム内に「A-LIFE」という人工生命を持つキャラクターがおり、プレイヤーが干渉する事により独自の進化を遂げるというものだ。本筋のアクション部分とはほとんど関係ないところなど、無意味という意見もあるだろうが、ゲーム世界を深め、変えられるという点では興味深い。

だが、そうした中で一番の魅力はそのドラマ性ではないか。飛ぶという人間の永遠の夢に彩られた、少年と少女の成長の物語。ゲームというインタラクティブメディアだからこそ味わえる感動を是非体験して欲しい。そしてラストの展開は絶対人に話さないように、聞かないようにエンディングを迎えて欲しい。

（編集部　プレイ時間9時間）

「ナイツ」との出会いは少女の胸に何を生むのか。

プロフィール
田中 裕
（たなか・ゆう）
1965年生まれ。
フリーライター。シューティングやアクションは大の苦手だったが、この度『ナイツ』を購入して、とりあえずAランク入りを実現。ダラダラと長時間シミュレーションゲームをするのが好き。『オウガ』シリーズってどうなるんだろ？

ナイツ［ACG］
メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格￥5,800／発売日：'96年7月5日

T e r r a

DOUBLE RING OUT!

ばいおー
はざあああ
どんな
エンディングの
日本語のうたは
やめてくり……

寺田克也's SUODALLA GAME HIHYO

zi zi zi

ハイ
さるです。

もしもし
はじめまして
ゲームのお仕事
をたのみたいんです
キャライラストを
描いてください

ハイハイ

サル

デザインは
だいたいあるので
それを基にして
てらださんに自由に
描いてもらいたいんです

「てらださんの
味をだして」と
ゆー説明だが
打ちあわせには
けっこー描き込ま
れたラフが
でてくる。
「このラフは気に
しないで自由に
やってください」

でんで自由に描いちゃうと

ウオオオオオオ

あの
ちょっとですね
ラフとイメージが
ちがうので
もう一度
描きなおして
くださイ

サ

描きなおし自体はよくあるので
全然問題じゃないんス、仕事だし。
でもだったら
「自由にラフを気にせず」
なんて最初から言わないでよ
って事もあったわ
あの人、元気かしら〜

ピローン

こーゆーのは3回くらいあった

最近よく見かけるゲームの人
こんどわしのマンガでつかいたい顔です
SARU
それはさておき
パオー
マンモスに正面からぶつかってはいけない
最近感動したのはゲームではないけどMacで見る「LULU」って絵本。
ルルとゆーお姫さまとネモと呼ばれるロボットの物語なんだけど絵がスゴクいい！話もいい！しかも見せ方がとにかくていねいであきさせないのだっ！
見てると幸せになるるる。
絵とか文字をクリックすると動いたり、あそべたりする。
んでこの「ルル」の作者がインタビューで「ボクはこれを作りたいからコンピューターのつかい方を覚えたんだ」といっていたのだ。うーむそのとおりだ
つまり作りたいものが先にあったからこそいいモノが作れたと
ゲームを作った人が表にでるでないじゃなくて作る人みんなが「コレを作るんやっ」とゆー心が見えるゲームってやっぱりマチがってないしオモシロくなるゲームだと思うのう。
なんで作ったのかさっぱりわからんゲームはやはりつまらない。
少々バランスがわるくても絵がひどくても思い入れが伝わるゲームはあたしゃキライじゃないっス。
なんか今回文学ばっかりね。
ゲームを作った人があそびにくる。
あーちがいますちがいますそうじゃないー
ピシ
！
もー！だめだなぁボクがやりますよボクがどいてどいて
ドン
ホラね。ここはこーしてこう!!
ぎゅっ
ピシ
8時間後
ZZZ
それからここはカンタンなんだよ
きいてる？ねエて。
ミュ
END

総論

名前を知らないって一体どういうことなんだろう

姿の見えないゲームの作り手たち。作品を通したユーザーと作り手のキャッチボールはいつも一方通行だ。でもユーザーは思っている。僕らはボールを投げ返したいと。

ゲームがおもちゃといわれる訳

ゲームはおもちゃだ。日本では長いことそう思われていた。日本にゲーム産業を根付かせた「ファミリーコンピュータ」にしても、ゲームウォッチやLSIゲームの延長で、違うところといえばそれがテレビで遊べることだけだ。

さてゲーム以外にも、人生ゲームやラジコンカー、リカちゃん人形とおもちゃはたくさんある。けれど、それで遊んでいる最中に、はてこれは誰が作ったんだなんて考えたことのある人はそういない。おもちゃなんて遊んで楽しければそれでいいじゃん、と思う君の意見は正しい。誰もリカちゃん人形の作り手を知りたいとも思わないし、知る必要もないのかもしれない。おもちゃはあくまで遊び道具であり、それはテレビや自転車と同じ。おもちゃは工業製品なのである。

初期のゲームもそういう意味ではおもちゃだった。当時のゲームマシンでは単純なグラフィック、単純な音声しか表現できなかった。テレビゲームを作っていたほとんどのメーカーが玩具メーカーだったことも影響しているだろう。

ハードの進化と表現力の向上

ファミコンが役目を終え、ゲーム機も16ビットから32ビットマシンへと移り変わっていく。その間にゲーム機は次々と新しい機能を得ていった。しかしそれでゲームの何が変わったのだろうか。

表現能力の向上が何よりめざましい。フルオーケストラの演奏を

ゲームは誰が作っているのか?

RPGのBGMに使う、美しいCGで見せるサウンドノベルなど、新しい機能はいろいろな表現方法をゲームに与えてくれた。かつてアイディアを再現するだけで精一杯だったゲームに、作り手の作家性や思想を盛り込む余地が生まれた。今、ゲームをおもちゃと呼ぶことにはちょっと勇気が必要だ。

だが、映画やTVと同じ、またはそれ以上の表現力を持ったゲームだが、追いついたのはそれだけだった。一つ大事なものをゲームは落としたままここまで来てしまった。

ゲームを誰が作っているのか、そんな基本的なことが私たちには分からないのだ。

ゲームの無記名性を生むその理由

ゲームに制作者の氏名が明記されない。そこにはいろいろな訳がある。ゲームは作品ではないという、意識の低いクリエイターや、面白い作品には出したがるのに、ダメなゲームには名前を出したがらない無責任さ。周りと同じことを求めたがる日本的な考え方と制作者露出の兼ね合いの難しさ。ゲームはおもちゃで記名の有無と内容は無関係と考えるメーカーや、ゲームをお金儲けのための商品としか考えないメーカー。そして引き抜きを恐れる現状。それらが幾重にも重なり合って、ゲーム業界では作り手の名前が出ないことが当たり前になっている。こうした無責任な状況は大量のクソゲーを生む結果にまでなっている。

だが、ゲーム業界の当たり前は全然当たり前ではない。普通途中で抜けて帰ってしまう映画のエンドロール。そこにはその映画を作ったすべての人間の名前がのっている。それこそ画面に1秒映っただけの通行人Aでさえ、演じた役者のフルネームがのっている。そしてこれが当たり前なのだ。

そろそろゲームを解放しよう

あるゲームを遊んで面白いと思った。当然私たちはその作り手を評価したいと思う。しかし映画では簡単にできることがゲームではできない。おもちゃをとうに超えてしまったというのにゲームは未だおもちゃ扱いである。記名がないということは、ゲームがまだおもちゃであるということを業界全体が宣言しているようなものだ。だが確実にゲームは進歩している。もうそろそろゲームをおもちゃから卒業させてもいいのではないだろうか。

そして例えゲームが作品性のないおもちゃであり、工業製品だったとしても、そこにあるアイディアは評価されてしかるべきものである(マリオのBダッシュと3Dスティックの関連性。これを個人の才能といわずして何という)。

この記事の取材中、あるビッグタイトルを作ったクリエイターの話を聞くことができた。彼はいう。

「あのゲームを僕が作ったって知ってるの、日本で5人しかいないんですよ。一緒に作った仲間たち。それだけなんです」

続・街で見かけた

ゲームは誰が作ってるんだろう？

ゲームはいったい誰が作っているのか。竹のカーテンに隠された（ウソ）ゲーム職人の実像に迫る小野さんです。

↑小野みるちゃんきくちゃんなんだろう君34歳

結局のところ、ゲームは誰がどーやって作っているのでしょうか。というわけで小野みるちゃんきくちゃんなんだろう君（34歳、独身、永遠の教育TVウオッチャー）は、ゲームの職人さんに会いに相模原までやってきました。

「うしゃしゃしゃしゃ、これから『ニソテソドウ64』の最終テストをするだしゃ〜」と迎えてくれたのは、ハード担当の組立男さんです。ああっ！　足下に転がっている丸くて黄色いゲーム機は、'81年にトミーから発売された国民的電子ゲーム機「パックマン」ではありませんか。「それは僕が初めて手がけたものだしゃ〜（ウソ）」。エポック社の「パクパクマン」に夢中になったあのころの思い出が胸にこみ上げてくる小野さんです。そーいえば「カセットビジョン」を買ってもらってすぐに「ファミコン」が登場し、両親にねだったら間違えて「カセットビジョン2」をプレゼントされたなんて友達もいましたが、それはそれで「スクランブル」なんかが遊べて重宝されましたっけ。とかなんとか言っている横で、CD−ROMを作らせたら日本一の彫り師、筋彫造さんが「豪空伝説」のマスターを焼いている最中でした。「人差し指の力の加減がポイントでごわす。この後CD−ROMライターでパートのおばちゃんが焼いていくでごわす」と、ろくろを回しながらデータを彫り込んでいく様はまさに人間国宝です。

なるほどTVゲームはこのような職人さんの腕を経て店頭に並ぶのかと思うと、ダメソフト一本とて足蹴にはできないと、改めて痛感した小野みるちゃんきくちゃんなんだろう君（34歳、独身、最近のお気に入りは「ひとりでできるもん」）です。早速帰りに「シインゴッテス」（定価7800円、売価980円）を売場から保護して帰った小野さんでした。

うっしゃしゃー

↑楽しそうにダイヤルを調節する組立男さん。うしゃしゃ。

はったらくおっじさんー

↑光にかざせば透けて見える。筋彫りの極意がここにあります。

できた！

↑完成した「豪空伝説」マスターアップ版。筋彫造さんの右腕には８億円の保険がかかっているとか。

♡必殺６！　少しでも多くの人が見て、続編できますように。（愛知県　THE・ディアフター）

♣この間、本屋で賢治コーナーを発見。でも、よく見たら宮沢けんじだった。ちょっと残念。（群馬県　小林貴光　原文ママ）

MAKOTO KOBAYASHI

デザイン、イラスト、造形…各分野で活躍し、その独特なセンスで一世を風靡したアーティスト小林誠氏に聞く

Q1. 今回のイラストのコンセプトを教えて下さい。

A1. **器用貧乏1号（手がいっぱいあるから）。**

Q2. 小林さんのデザインは独特で個性的ですが、そのイマジネーションの源を教えて下さい。

A2. **根がひねくれ者なので、現実世界はすべてネタです。**

Q3. アニメや造形など幅広く活動されていますが、現在はどんな仕事を中心にされていますか？

A3. **「YAMATO 2520」というのと「宇宙戦艦ヤマト復活編」というもの。あと、ミニカーの本を年2回という感じです。**

Q4. これから是非やってみたいと考えられていることはありますか？

A4. **もっと動きのパキパキした気持ち良い3DCG。**

Q5. 今一番興味のあることは何ですか？

A5. **前からですが、メカ全般にずーっと興味を持ち続けてます。**

Q6. かなり多趣味な方とお聞きしましたが、大事にされてるアイテムはありますか？

A6. **メッサーシュミット200S　レコードブレーカー。**

Q7. 今一番注目されているアーティストは誰ですか？

A7. **自分。**

Q8. ゲームのキャラデザインなどのお仕事もされていますが、苦労された点などありますか？

A8. **結果としてまだ面白いと感じるに至ってないのが、少しツライ。**

Q9. 映画、アニメ、ゲームといったすべてのメディアの中で気に入った作品があればお聞かせ下さい。

A9. **最近だと「12MONKEYS」。あと「INDEPENDENCE－DAY」。**

Q10. 最後にメッセージが何かあればお聞かせ下さい。

A10. **「YAMATO 2520」（3話）は捨て身の3ヵ月半で作りました。見て下さい。**

ありがとうございました。

PROFILE

小林　誠：1960年生まれ。　学生時代よりバンダイ等で独自企画を創作し、ビデオアニメーション「BIRTH」でメカデザイナーとしてデビュー。オリジナルフォトストーリー集を発刊する一方、「Zガンダム」「ヴィナス戦記」「ジャイアントロボ」「海底軍艦」「YAMATO 2520」等、アニメーション作品を手がけている。「BERTORGER 9」はGENKIより9月発売予定。

かけ値なしの!!本音連載

第七回!!

「エビスからの手紙」

差し出し人 飯野賢治

通信な人々様篇

FROM EBISU TOKYO JAPAN 1996
GAME HIHYO AUGUST

急速に身近な情報源となったコンピュータネットワーク。今回はその情報を活用する「通信な人々様」に手紙を投函しました。

どうもみなさん。「実況ワールドサッカー2」が日本一上手だと思っている飯野です。この連載も早いものでもう7回目でして、ゲーム批評は「厄」いや失礼、約2ヵ月毎に出る雑誌なので、この連載をもう1年以上続けていることになります。今読み返すと、第1回目が当時はピンピンしていた高城様だったり、そういう行動をとる前にソニーのルールに対して文句を言っていたり（ところで、最近PSソフトの初回本数をサードパーティ側が責任をもって決めるようになるなど、ソニーもイロイロ変わったが、少しは自分のアノ行動が役にたったのではないかと思える。が、殿様に国の政治における問題点を度胸を出して言った農民に対して、誰も感謝してくれん）、バーチャルボーイについて真剣に語っていたり、スクウェアの引き抜き問題に対して怒っていたりと、ナカナカにゲーム業界の動きを直に感じさせる内容となっており、最近は次回の「エビスからの手紙」の宛先を当てることが、ゲーム業界のトレンドとなっております（ウソ）。これら昔出した手紙に何通か返事が返って来ている（対談するので、その辺りは僕の別冊、「飯野賢治の本」で取り上げる予定なので楽しみにしていて下さい（なんと飯野VS.高城の初試合もあるでよ）。

拝啓、今をときめく通信な人々様

さて、今回の手紙の宛先は〈通信な人々様〉と題して、ネットを楽しんでいる方々（僕もそうですが）です。僕が率いているワープも「エネミー・ゼロ」の発売が迫るのに対し、広報・営業を強化する為に、最近（またもや恵比寿に）「キュキュ」という名前の別会社を作りましたが、その広報業務の中での大きな事業が通信ものであったりもしますし、ワープがこの先制作するタイトルも大きなポイントが通信ゲームだったりします。僕自身も、朝起きたらブックマークされているページを10コくらい見て、メールを返してから事務所に行くという、なんともネットなしでは生きられない男になってしまっているというくらい、コンピュータネットワークなのに世の中が急激に変わっていくのを感じるワケですが、そういう中で最近僕が感じた〈情報と責任〉というこ

この連載は「この人なに考えているんだろう」とか「コレはどうなんだろか」など、僕がゲーム業界に生きていて、その存在や行動が不思議に思う人やモノなどに、手紙を出してみようという企画の連載です。そして何か返事が返ってきたら、ここに載せてみようじゃないか、対談でもしてみようじゃないか、というワケなのです。

とにテーマを置いて、僕も含める〈通信な人々様〉宛に話を進めて行きたいと思います。

「エネミー・ゼロ」PS版発売？？？

それは、ソニーとの一件も終わり、「エネミー・ゼロ」サターンへと決定してしばらく経ったある日のこと。突然、遠い仕事関係の人から電話でこんなことを言われました。それは『エネミー・ゼロ』のプレステ版が結局出るんだったら、『プレステではもう出さない』なんて嘘はつくんじゃねェよ！」といったような「？」（ハテナ）な内容で、その方は僕に対してとても怒っていました。また、その数日後別の近い友達関係の人から、「『エネミー・ゼロ』のプレステ版はどこから出すわけ？」などと、なんだか訳の分からない、「？」その2なことを言われ、僕が「プレステ版は出ない」ということを伝えると、「いや、もう情報掴んだよ」などと、その情報の元であるハズの僕の存在が問われるようなことを言われてしまいました。なんだか「お前は人間だと思っているだろうが、実は犬だ！」などと言われたようなもので、ワケが分からなくなり、原因を突き止めようと、その情報とは認められない情報源を問いました。すると、あるゲーム関連のホームページの存在を教えてくれたのです。

早速、僕は家に帰り、その人が教えてくれたページに行ってみました。そこはいわゆる個人管理のゲームニュース系のホームページでして、ゲーム業界のニュースがずらーっと日別に個条書きでならんでいました。情報はナカナカ新しいものもあり、楽しい内容も多いので、ネットなんかが一般家電化したら情報雑誌というものは一体どうなるんだろ？　と思わせるものがありました。が、ニュースをどんどん古い方へと見ていくと、ついにその原因である情報が発見されたのです。それによるとなんと『『エネミー・ゼロ』は、プレステ用としてすでに他社に販売権を売っている。（情報提供：M氏）」（ほぼ原文のまま）ということでした。え？　なんでだ？　わからんぞ。だって僕は出す気はないぞ。僕が売らなければ誰が売るんだ？　情報提供のM氏って誰だ？　森田さんか？　森川君か？　そういえば「がんばれ森川君2号」っていつ出るんだ？　僕はワケが分からなくなりましたが、とにかくこの情報を削除しなければいけない、間違った情報を訂正させなければならないと思い、このページの作者にメールを送りました。待つこと数日、改めてこのページに遊びに行って見ると、「何かと話題の多いワープ社のE0ですが、社長の飯野氏より以前、ここに掲載された情報に誤りがあるとのメールを受け取りました」との文字が…。しまった、これもニュースにされてしまった（これは全然問題に感じていないケドね）。しかし、以前の『エネミー・ゼロは、プレステ用としてすでに他社に販売権を売っている。』という情報は削除されておらず、しかも「（情報提供：飯野氏）」とある。うわー！　俺はM氏と同じ情報提供者だったのだ。飯野氏はE野氏じゃなく飯野氏なのに、M氏と一緒だ。そして、その作者からメールが届いており、それによると「当事者であるワープ社の代表である飯野さんがおっしゃるのですから、その通りなのでしょう。早速ページ上で、原文のまま訂正させて頂きました。まず、これをご報告させて頂きます」とのこと。まぁ、いい、古いニュースが削除されなくても、これがあれば判るし、「飯野さんからメー

まんが：いいのけんじ

ルが来た！」というニュースもいい。しかし、彼からのメールの中でどうも気になるところがあるのです。実はその最初のニュースの文中で、「やはりただの話題作りだったのか!?」という一文があったので、僕はニュースページだったらそのような〈私見〉は入れないほうがいいと彼に送ったのですが、彼によると「情報の中に私見がまざっているという点においては、少しばかり理由があります」とのことで（結局その理由については語られていないのだが）、「誤情報については、私が入手したものではなく、私のページにお越し頂いている読者の方からのものです」と、そして「情報を提供して下さるような方は、ほんの一握りにすぎないので、何らかのアクションを投稿者である読者がおこしやすいようにしておく必要性がある」といったようなことを言うのです。この辺の考え方に、僕はなにか問題があるような気がします。

情報提供者としての立場 そしてその責任

そのページは一応ニュースページです。ですから、覗きに来る人も〈ニュース〉という目で見に来ます。僕のＭａｃから見る上では、朝日新聞も彼のページも一緒なのです。そこにおいて、なぜ私見が必要だったのでしょうか。情報が少ないからと言って、読者からきた情報はなんの確認もなしにニュースとして載せるべきなのでしょうか？

少なくとも、ワープに確認をとるべきだったのではないでしょうか？このページの責任者である彼は、先ほどのメールの文で分かるように「読者」という言葉を使っているので、媒体であるという意識があり、また「ホストである人間（今回の場合は、私になりますが）」という言い方で分かるようにネット上の一般的な考えとしてモノを言っています。彼からのメールで次のようなものがありました。彼のようなレビュー主体ページには、市民権が殆ど与えられておらず、雑誌社等に提出するサンプルＲＯＭや、広報窓口は、どこのソフトハウスにもあるにもかかわらず、通信メディア内における『情報誌』に対応してくれるところは、まだわずかだということです。彼はやはり雑誌という意識があるのです。で、あれば確認などが必要なのではないでしょうか。〈情報と責任〉ということを考えるべきなのではないでしょうか。少なくともどんな雑誌社でも新しい雑誌が出来たら、挨拶にきて素材提供を求めて来ます。ですが、少なくともこのページからは連絡も来ていませんでしたので、このページの存在も知らなかったワケで、素材も出しようがありません。こういったことから、何かネット上だからといって〈情報提供者としての立場〉を勘違いしているように思えるのです。都合のいいように子供になったり、大人になったりする反抗期の高校生のように見えてしまうのです。もし、これが一般誌でうちが普通のゲームメーカーだったら、今回のこの件はすごいレベルで訴えられたことでしょう。最後に言いますが、今回はこの〈彼〉や彼のページについて文句を言っているワケではありません。彼の問題を例として、ネット全体での問題を考えているのです。

今回はこれを読んでいる皆さんに（が、宛先ですから）問いかけるようなカタチで終わりたいと思います。誤ったニュースの問題、匿名情報の問題（これも嫌ね。最近ゲーム業界の誰がどのハンドル名を使っているかが、何人分か分かったので、あまりにもヒドいやつはここで載せようかしら）、情報操作の問題など、ネット上では新しいメディアとしての〈情報と責任〉ということにおいて考えなければならない問題が多いように思えます。ＸＢＡＮＤシステムなどでも「嫌がらせメール」などの問題も起きているようですし、これからネットについて多くの問題点が生まれると思います。僕は、近い将来に世の中の情報という上での様々なことやモノが、ネットという素晴らしいメディアの上に変わっていくと思っています。ですが、その素晴らしいものの将来を決めるのは、利用者である僕達です。これからは送り手と受け手がイコールになる時代です。そういった上で今一度〈情報と責任〉ということを考えるべきなのではないでしょうか。

プロフィール

飯野賢治（いいの・けんじ）
株式会社ワープ代表取締役。「鉄拳２」のＣＤ（ＮＥＣアベニューより８月発売）のアレンジを２曲やったのはいいが、３日間もスタジオに籠ったので仕事に影響が出ているらしい。一番迷惑したのがこの雑誌だとか。

VIDEO'S MONSTER WORLD

Vol.10 GIGANTIC MONSTER 3 IRON CREATURE

YASUSHI NIRASAWA

前回の又々続きです。突然動き出した巨大兵士。冒険者とズラチャ、ボスコおっさん達はナゾの昆虫人？ ジィィに抱かれて、もう一体の巨大兵士の頭部まで、たどりつきました。「目ん玉から中へ入れる！ 急いでくれえい！」とオッサン。中へ入ってみると、錆びついた部品のところどころに、ま新しい鉄の光沢を放つ部品が交じっています。ボスコ家が代々、修復を試みた跡でしょう。オッサンは、荷物を下ろすと、見かけによらず、何やらテキパキと動き出します。巨大兵士を動かす準備をしているようです。「オッサン！ 本当にこいつを動かして、あんな奴を追うつもりかい？」「後にしてくれえい！」。忙しいようですので、外に目をやってみると、向こうの巨大兵士は、まるでペキンパーの映画のように、ゆっくりと歩みを進めています。しかしその足元には、入道雲のような土ケムリが巻き起こり、長年の体の垢を洗い流したかの様に、カサブタ状の鉄片や部品が、バラまかれていました。「よぉぉし、準備はいいぞお、スティールぅ、待ってろぉよぉぉ!!」「大丈夫なのかい？ オッサン？」「まぁかぁせぇろぉぉ!!」という台詞と共に、両の手で握ったレバーを、グッと手前に引き上げるオッサン。「よぉぉし!! 来た来たぁぁ!!」「ガゴオオオ!!」「ゴォンゴォンゴォン！」先程の、向こうの巨大兵士が動いた時と、同じ音がして、こちらの兵士も動き出した様です。目の前の風景が、「ザザーッ」っと下へ沈んでいく様に見えます。こちらの兵士が、立ち上がったのです。「スゲェハクリョクジャンケ!!」ズラチャの顔が喜々としています。ジィィはあいかわらず無表情です。顔が堅いので表情が作れないのでしょう。「どうする？ オッサン？」「アイツをつかまえて頭に乗りうつる!!」。顔が乱暴なら、考えることも乱暴なオッサンです。「ジィィに頭部まで運んでもらったらイイジャンケ！」ズラチャが言います…が…ジィィは何やら黒く変色し始めていて、又、サナギの様に丸くなっています。「どしたい、ジィィ!!」。ジィィは手で「まあまあ」と言う様な仕草をして、目を閉じてしまいました。「又、体を休めなキャなんないんジャないのケ！」昆虫人もイロイロある様です。そうするウチにもオッサンは、歩みを進めています。オッサンの額に玉状の汗がにじみ出てきました。大地や町々を傷つけない様にか、オッサンは、わりと正確に前の巨大兵士の後を追っているようです。前方の兵士からは、あいかわらず古びた鉄片がチラチラと舞っています。と、その鉄片の中に、だんだん大きくなる物が交じっているのが見えます。こちらの頭部に向かってきている様です。更に近づくと羽を持つ人型の物や、オカシな型の機械群だということが分ってきました。「クソォォオ！ 変なのが来やがった!!」「何、アリャ？ キカイのバケモンケ？」敵が襲って来た様です。敵の一体目が、こちらの兵士の目のワクに取りついてきました。「ヴゥワァァッ!!」っとモーターの回り出す音のような声を上げています。「ガキン！ズズ！」ズラチャが、岩登り用のフックを敵にひっかけました。「ズラチャ!! 気をつけろ!!」どんどん敵が来ます。オッサンは右手でレバーを持ったまま、左手のカギで敵を殴りつけてます。「ウオォォォッ!!」冒険者も剣で応戦します。又々大変な事になって来ました。続く…。

（編集長、カットヨロシクッ！）

足6本

ニラサワルック どーもー

カット／AYUMI SAITO

GIGANTIC MONSTER 3
IRON CREATURE

BURO

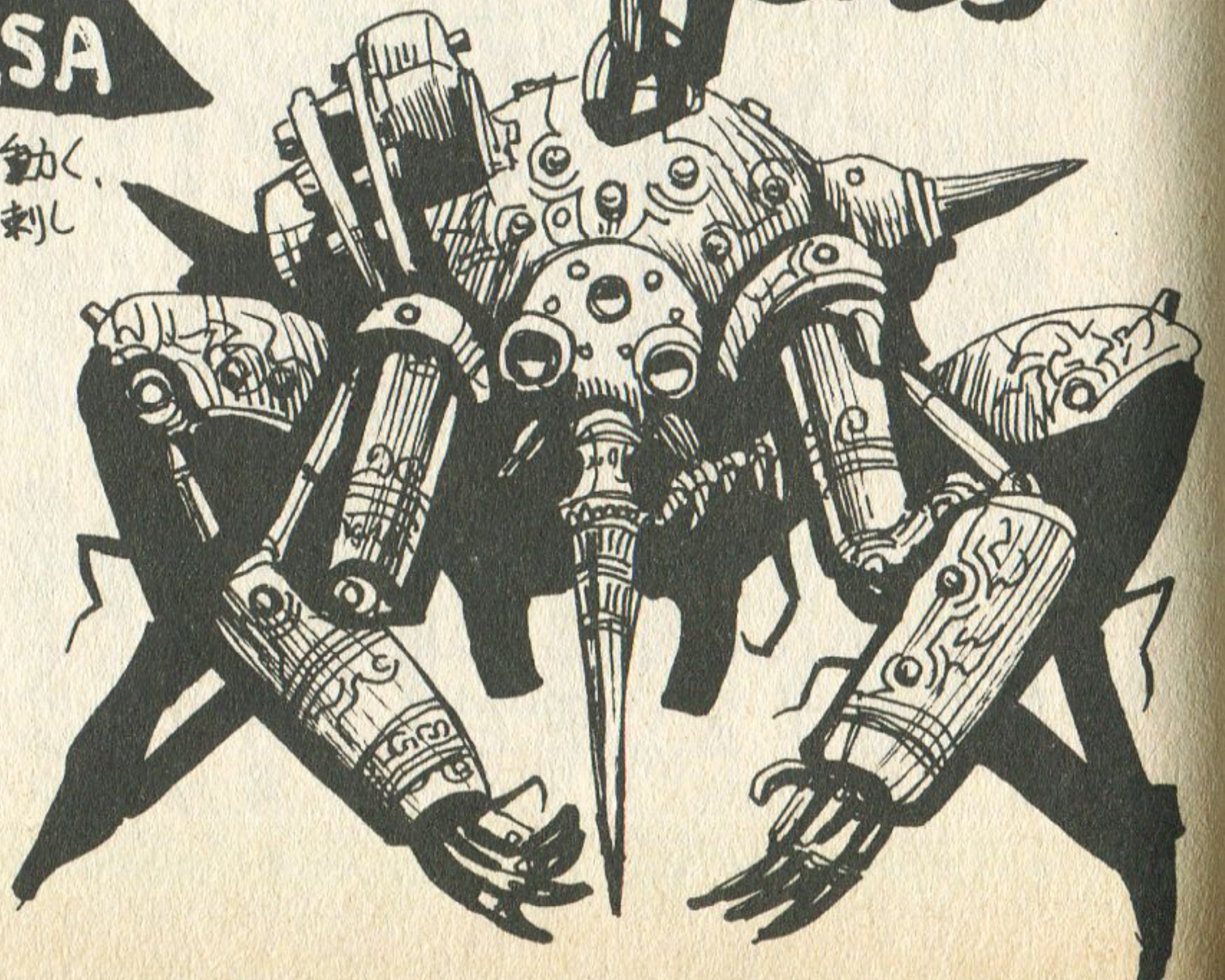
・プロペラを持つ
怪力の運び屋！

KASA

カサカサ動く、
口の針で刺し
てくる！

YOGMOSS

・内部がヌルヌルしている。羽根を持つ奴.
何故. 鉄のカタマリとヌルヌル悪魔が
混ざった様な奴らばかりなのか…?
次回でナゾは解きあかされるのか??

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

第六便「TAO〜道〜」

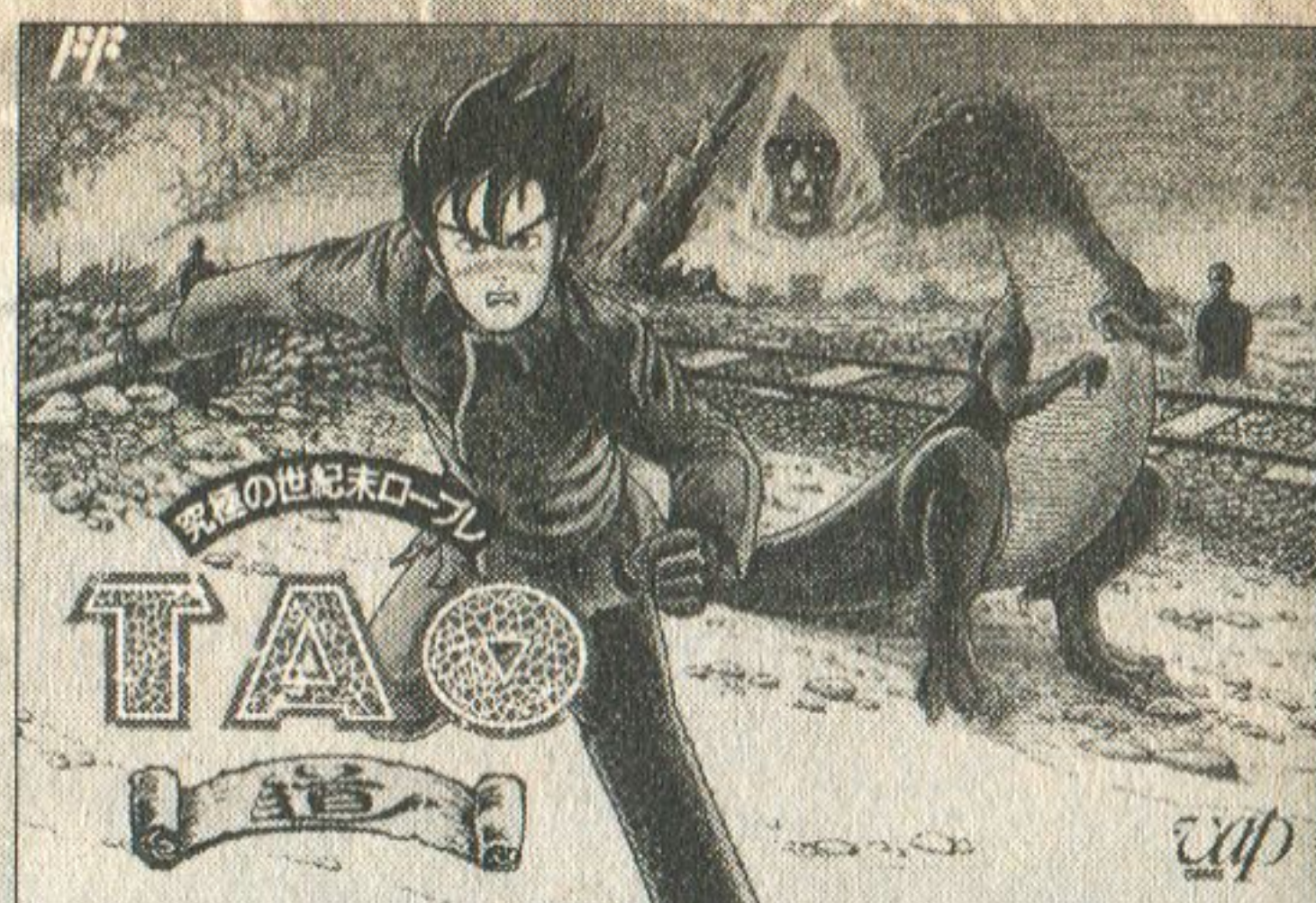
がっぷ獅子丸

時代はローテク ラブラブ光の戦士作戦発動

ある日のこと獅子丸は新しいナンパの手口について討論してたんですよ。「獅子丸さん、これからはハイテクよりローテク、**デジタル時代のアナログ**ですよ。雑誌の文通コーナーで彼女をゲットしましょう。そんなモンに投稿する事自**体生真面目そうっぽい**からグーですよ。ムーとかで前世は**アトランティスの光の戦士**だった生まれ変わりとか探してる奴いるじゃないですか。そいつに**僕が光の戦士ですとか**言っちゃえば後はOKでしょう。獅子丸さんやりましょう!」。そんな訳で僕達は題して**「ラブラブ光の戦士作戦」**を計画、実行しようとしていました。それから数日後、高円寺のゲーセンで遊んでいた僕達は忘れ物らしきシステム手帳が落ちているのに気が付いたんですよ。好奇心旺盛で**無礼千万**な僕。早速中身を覗いたら中にメモらしき頁がありました。その中身が物凄くて、どうやらこいつは問題の**「光の戦士」**の奴の手帳らしいんですよ。文通コーナーで調べたか日本各地の**仲間のリスト**がズラーっと書いてあって住所氏名連絡先に**戦士の階級**まで入ってるんですよ。後ろにコメントがあって、「○月×日遭いに行った。**本物だった**」。おい、こいつの住所は**鹿児島**だぞ。わざわざ行ったのか?

まずいなと思いながら次の頁をめくってみたら「実は偽物だった。**復讐してやる**」なんて書いてやがるんですよこのお方ったら。なにぃ! これは怖いぞ。その瞬間僕達の作戦はやむなく**中止することに決定**致しました。

今こそ!究極の世紀末(的内容)ロープレ

ま、それはそうと今回紹介するのはバップから発売されたファミコンRPG、「TAO〜道〜」です。なんかタイトルだけ聞くとまるで拳法系大河RPGのような印象を受けますがなんとこのゲーム、箱にも書いてある通り**「究極の世紀末ロープレ」**なのです。これはまさにこのゲームの**存在自体が世紀末**です。電源を入れた瞬間ファミコンが壊れたかと思うような音程のタイトルBGMが流れ、僕の世紀末ムードはゼロヨンの如く加速していきます。このゲームのストーリーはムー情報とイカガワ宗教知識の**煮凝り**のような世界観で、「世界の終わりにおびえる人々は**宗教を心の支え**にしていました。そんなとき**アンゴルモア**の村に隕石が落ち、中には**魔王ヒスター**が入っていて、世界は一層荒れ果ててしまいました。主人公は大僧正から**八卦**を探すことを命じられ、**謎の宗教団体**などと絡みながら永遠の命を得る**三宝**を授かり**人類最大**の危機を救う」という確信犯的内容で、基本的

に我慢強い僕でもシナリオライターに**ネリチャギを入れたくなる程**難解です。始め何やんなきゃいけないのか分かるのに3時間かかりました。操作はコマンド表示が全部漢字ですが、いつまでたっても覚えられないくらいコマンドの名前がマニアックです。移動方法も、時は現代と言っておきながら、駅に行くと列車じゃなくてなんで**恐竜に乗っていく**のか謎です。それにしても**仏教やキリスト教らしき**教会がメタメタになっていて、まだ廃れていない平和な教会の名前が「**オーム大聖堂**」なんて出てくるのは**只の偶然**でしょうか。メッセージの中には

これが噂のゲームパッケージだ！

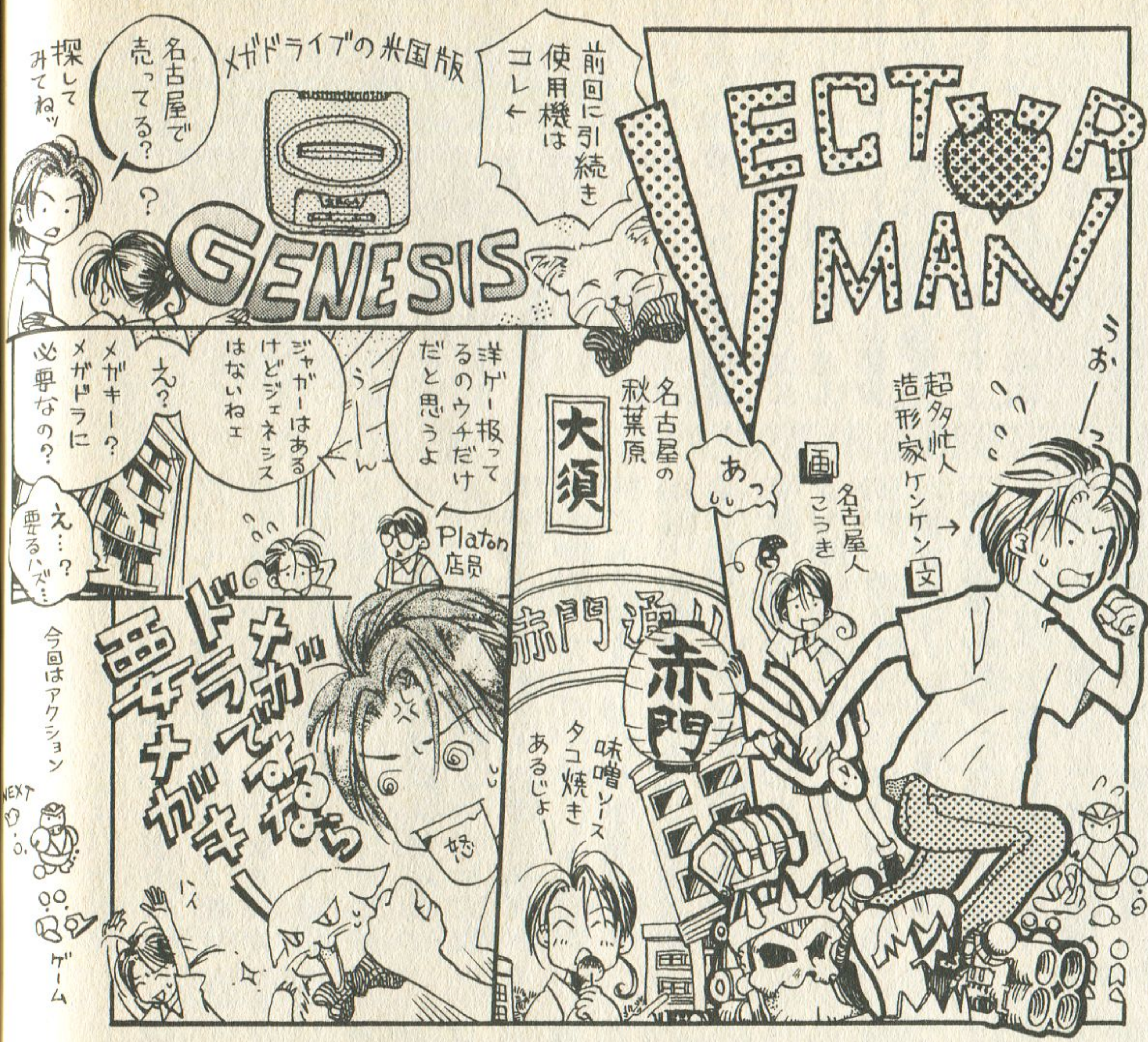
輪廻転生だのチャクラだの、攻撃技にも何か**インドっぽい**名前がついてるし、最強技が**ポア**だったらどうしようかと思いました。大丈夫か、バップ!? ゲームをクリアする頃には**別の価値観**がサブリミナルされるんじゃないかと、心配になっちゃったぞ！ しかしトラウマになりそうな位しっかりとゲームイメージが統一されているという所は、そこらの**アー○ザ○ッド系**糞RPGよりか遥かにマシです。結局連射命の戦闘システムや、幼児の落書きのような敵キャラクターもオリジナリティは高いです。しかし、このパッケージのイラストは味があり過ぎます。最初見たとき僕は「**売る気あんのか**」と思いました。この一般性とか訴求性とかを全く無視したパッケージは、**超常現象なら無条件に飛びつく**僕の購買意欲に対して挑戦しようって魂胆でしょうか。**4色しか**絵の具を使ってない様な色で、「荒涼とした大地に猿みたいな顔の主人公。その後ろには**肉食恐竜**が立っていて、バックには満州鉄道の様な線路。薄汚れた空には**メガネをかけたネズミ男**が浮かんでいる」という内容です。文章で書くと描いた人間を精神分析したくなりますが、内容通りといえばその通りのイラストです。おそらく開発の人間が描いたと思いますが、バップの方針が「うちは見てくれに金をかけるよりも**中身で勝負**だよ〜ん」とでも言いたげな印象を受けますが、勝負するにも**物には限度っちゅーのがある**と思います。しかしこのような味付けの内容は、あと数年で**恐怖の大王**が降ってくる世紀末真っ只中の今ならまさに旬。密かにPSでこのようなRPGがリリースされることを僕は期待しています。

プロフィール
がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな28歳。

画：飛鳥昭雄

中身にかける情熱、そしてサービス精神

ちなみに某「UFOプロジェクト」がものすごく遅れた理由にマスターアップ直前に矢○先生が「**アメリカで驚愕の新情報を入手したので**、ぜひ取材して突っ込みたい」といって無理やり差し止めたという話も聞きました。そんなものが**入っていたかどうかは**知りませんが本当の話なら、スケジュールをズダズタにしてまでより鮮度の高い内容にしようという情熱とサービス精神はぜひ見習いたいものです。とはいえあの戦車の砲塔を逆さにつけたナチUFOは、格好いいけど**世の中ナメ過ぎて**ると思います。

TAO〜道〜　メーカー：バップ／機種：ファミコン／価格：¥5,500／発売日：'89年12月1日

YOWGE NOW
1996 AUGUST
NO.6
YOWGE NOW
洋ゲー★NOW

アメゲーを始め海外ゲームは変なノリのソフトが目白押し。そんなファンキーな海外ゲーム『洋ゲー』をみなさまにご紹介！

今回の獲物　VECTOR MAN

夏になり、体が光合成を始め、グリーン気分の岡元建三は、たまに、手足が伸びればとか、変型したいなどの頭のネジがはずれたことを思いながらもイグアナ（最近夏バテぎみ）といっしょに暮らしている。そんなオレとイグアナの最近お気入りなソフトが、ジェネシスからリリースされている、「VECTOR MAN」である。おいおい、またジェネシスか？と思う読者もいるだろうが、こりずに今回もジェネシスです。ジェネシス用ソフトを遊ぶためにはMD本体とメガキーを購入すればOK（セットで6000円前後、少し前のソフトは32Xがあれば動くものもあったが、ダメなものもあるのでメガキーをお薦めする。その中でもメガキーⅢが国別のプロテクト用スイッチがついていておトク）。

この「VECTOR MAN」は「2」がリリース予定されているなど、けっこう人気のあるソフトで（「〜2」もジェネシスってところもスゴイが）、ひさびさのおふざけなしの硬派なアクションゲームを見たって感じのソフトである。内容は、レンダリングによって表現されたキャラクター達が、多関節化されたボディを駆使して多彩なアクションや攻撃を繰り広げるロボットモノのアクションゲームだ。

球体状に連結した主人公のボディの動く様は、あのカルトな格闘ゲーム「3Dボールズ」を思い起こさせ、心をギュっとつかまれた。そのクラっとしている心にショップのパッケージについているメッセージ「硬派」「限界」「多関節」

VECTOR MAN

VECTOR MAN [ACG]　メーカー：Playmates Interactive Entertainment,Inc.／機種：ジェネシス／店頭価格（5月現在）¥7,200

YOWGE NOW

●岡元、後藤両先生にはげましのお便りを書こう‼宛先は編集部「洋ゲー」係まで

のフレーズがオレスイッチを次々とONしていった。やる前からこんなに期待するのも久しぶりなことで、はずした時の落ち込みぶりを考えると半日頭が白くなってしまいそうな予感すらあった。そして覚悟を決めてスイッチオン！

タイトルからしてズバ抜けたセンスを見せつけてくれる。イケそうカッコイイ。心は止まるはずもなくオプション画面でイージーモードにするのも忘れ（洋ゲーの多くはイージーで普通に遊べるぐらいの難易度、ノーマルはカラい）ゲームスタート。ボールズや、ジョイメカ、バーチャルボーイのアレみたいな多関節なロボはグリグリ動きバリバリ敵を倒していく。スコぶる調子がいい。ゲーム画面のクオリティと相まって気持ちが高揚してゆく。そしてステージ1のボス登場。なんだかわからないうちに死んだ。少しブルーになりながら考えた末、どうやら当たり判定の場所と瞬間があるらしく、わかってしまえば楽勝で倒すことができた。これではまるでトレジャーだ。倒した爆発の中、頭の中は確信していた。見た目だけではなく、アクションゲームのおもしろさが、快感を感じさせる質的部分が非常に似ているのだ。国内版がリリースされるようなことがあればお薦めするソフトである。

ところで、現在国内用にリリースされている海外のゲームの多くは、変だのカルトだの言われているが、その変な部分を狙っての日本での販売の仕方は少しおかしい。「VECTOR MAN」のように、質の良いものでも、イカれたバタ臭さがないものはなかなかリリースされないのが現状だ。新ハードだからこそ「遊べるソフト」を期待している中、PS・SSの洋ゲーはおもしろく感じるモノが数タイトルと残念である。

そしてあのジャガーがどうやら――らしいのだ！

プロフィール

WRITING
KENZO OKAMOTO
（ベロテックな29歳。）
「レイストーム」の基板がほしい造形家。CF・TVなどの造形で活躍中。仕事の合間をぬって映画を見る毎日。ずいぶん前に見たフィールズファイヤがまた見たくてしょうがないのだが、ビデオなど出ているのだろうか？　グレイにでも聞いてみようと思う今日このごろ。

COMIC by：後藤こうき　祝日生まれの地方イラストレーター。暑中お見舞い申し上げます☆田舎から出てきてはや5年目になりましたが、未だこの都会の夏のイヤ〜ンな感じの暑さには馴染めないです。名古屋って実は東京より夏暑く冬寒いみたいですね（涙）。さて、アツイといえばメカ・ロボ好きの私は今バーチャロンにメロメロ君です♡なんでも編集部内でバーチャロンリーグをするらしいですが、私も参加したいです。

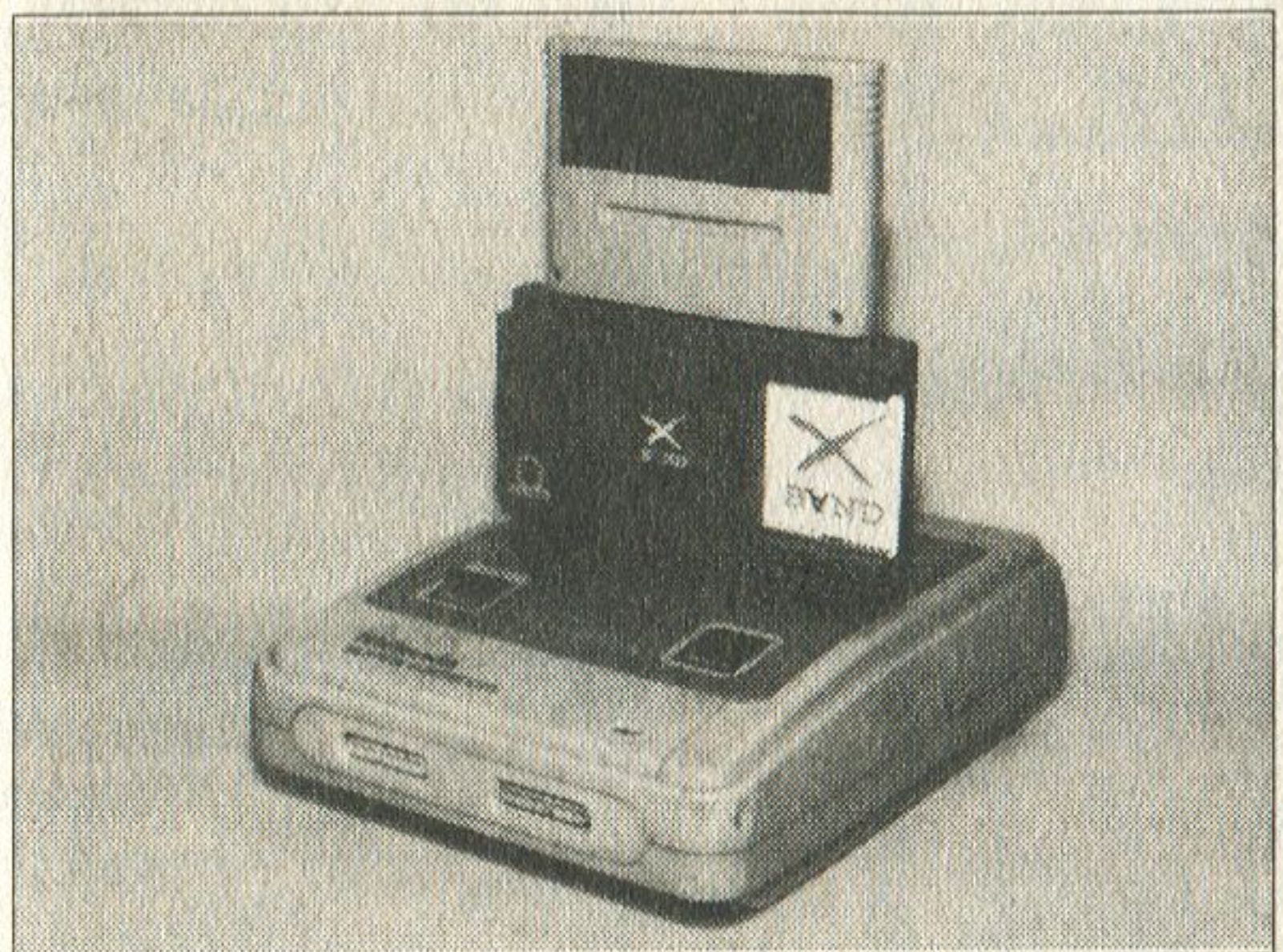
第三特集

通信メディア、ゲームにおける展望と弊害

家庭用ゲーム機を用いたネットワークサービスによって一気に身近になった通信の存在。しかし、そこには無限の可能性と共に問題も存在している。通信メディアが身近になることで、私たちは何を得ることができるのだろうか。

XBANDシステムでの通信ゲームサービス開始

現在、国内唯一の、家庭用ゲーム機を使ったネットワークとして運用されているXBANDシステム。SFCのカートリッジスロットに専用モデムを挿入して、電話線と接続するだけで、今までゲームセンターでしか体験できなかった不特定多数の人との対戦プレイが可能な上に、チャットやメールまでが可能という、簡単楽チンな通信システムとして注目されているシロモノだ。

さらに、同システムを使用したインターネット経由でのメールサービスも始まる予定になっている。

カタパルト社より発売中のXBANDシステムの全容。

こういった動きは、パソコンを使用せずに、家庭で手軽に通信を楽しめるという部分が売りになっている。最近話題の500ドルパソコン（注1）。また、バンダイから既に発売されている、アップルと共同開発された家庭用マルチメディアシステムの「ピピン@アットマーク」等も、ゲーム専用機に付属しているようなコントローラでMacと同じようなソフトや通信を簡単に利用できるところが、取っつきをよくしているようだ。

そして、ここにきてXBANDシステムをセガサターンに対応させることが決定。セガ主導で進められているこのシステムは、専用ゲームで通信対戦が可能な上に、ニフティやインターネットへの接続もこなせるという、一連の同じようなシステムの中でも汎用性やお得感が最も感じられる物となっている。

この、セガサターン用システムは、1万4400bps（注2）対応で（海外版は2万8000bps）、通信ゲームで遊ぶときはSFC版と違い、専用

ゲームのCD-ROMを新たに購入してプレイすることになる。しかし、システムリリース後に発売される、格闘ゲームなど対戦可能なゲームは、始めから通信対戦対応版となる予定だ。まず第1弾として、「バーチャファイターリミックス」が。また、年末にはSS版「電脳戦機バーチャロン」が、XBANDシステム対応でリリースされることが決定している。初年度目標販売台数を50万台と設定しているが、あながち不可能とも思えない台数だ。

通信が身近になることは何を意味するのか

さて、この急速に普及が見込まれるXBANDシステムだが、なぜゲームセンターでの対戦と同じようなクオリティで、電話線を通じた対戦が可能になったのだろう。

その秘密は、簡単に言えばゲームのプログラムデータではなく、あくまでもコントローラの信号をやり取りするだけという単純な仕組みにある（図参照）。

カタパルト社のXBANDシステムの仕組み。ホストを介在したマッチングがすめば、後は双方のモデムが直接つながることになる。このコロンブスの卵的な発想で、タイムラグのほとんどない通信対戦が可能になった。

そうすることでやり取りするデータ量を極限まで減らし、2400bpsというスピードのモデム（注3）でも、違和感なく通信対戦が楽しめるのだ。

さらに、XBANDシステム側のホストコンピュータを介するのは、通信対戦を申し込む時と、相手が見つかって双方のゲーム機を接続するときだけで、間に余計なものが挟まらないのでダイレクトに2P対戦を行っているような感覚でプレイできるという訳だ。

また、接続する時には、モデムにセーブされているメールの送受信や対戦成績、それに1日1回更新される情報ページなどの書き換えが行われ、対戦待ちの時間などもそれらを読むことで潰すことができるようになっており、なかなか親切だ。

さて、こうやって読んでくると良いことずくめのXBANDシステムだが、実は本格サービスが開始されて3カ月余りたった現在、既に様々な問題点が指摘されてきている。

それは、取るに足らない物だったり、案外に根の深い問題や明らかに犯罪まがいのものまで、実に多岐にわたっているのだ。

さらに、わずか6800円で購入でき、SFCと対応ゲームさえあればコードネームと電話番号を登録するだけで誰でも利用できるという、一見無法地帯的な仮想空間が広がる中で、利用者のモラルだけに頼る現在のXBANDシステムの問題点から、その他の商業ベースで運営されている各種ネットワークシステムでの問題点が浮かび上がってくるようだ。

そんなわけで、今回の特集では、カタパルトエンタテインメントやセガなど、現在サービスを行っている、あるいは行う予定のメーカーへの可能な限りの取材を元に、これらの通信メディアにおける様々な問題点を取り上げ、システムやユーザーの現状と、それらを取り巻くメリットやデメリットを含めて考えてみたい。

そうすることで、誕生したばかりのこの魅力的なシステムを、今後も順調に育てていくことができるのではないかと思う。

（注1）：日本電算機より発売されている「iBOX」シリーズなど。こちらは主に企業向けで、インターネット接続端末がその基本コンセプト。
（注2）：現在のパソコン用モデムの平均28.800dpsと比べると若干物足りないが、国内で通常パソコン通信を楽しむには問題ない速度。
（注3）：10年前のモデムの平均速度。今となっては笑ってしまうほど遅い。その反面製造コストを非常に安く設定できる。

メーカーに聞く通信ゲームの現状

XBANDネットワークの浸透によって徐々に問われ出したユーザーのモラル。メーカーは現状をどう捉えているのだろうか。

X カタパルト社に聞く XBANDネットの現状

まずは、XBANDシステムを日本で展開している、株式会社カタパルトエンタテインメント社代表取締役社長、唐澤豊氏にお話を伺った。

「ユーザーの皆様からは、全く知らない人と対戦するという、今までとは違ったゲームの新しい楽しさがあるという声を多くいただいています。PSやSSを持っていて、通信対戦なんて今更と思っていたけど、いざやるとゲームの新しいおもしろさを感じたというユーザーが多いんですね。また、メールやチャットで、今までは絶対出会えなかった友達がたくさんできたという声も届いています。SSでのサービスが始まっても、SFCのサポートを止めないでくださいなんて声もありますよ」

通信対戦という新しいゲームの魅力の前では、マシンスペックはさほど問題ではないということなのだろう。また、XBANDシステムは、元々アメリカでサービスが開始され、その後国内に導入されたという経緯がある。米国では会員制でクレジットカード決済を行っているが、日本ではICカードによる加金を採用している理由についても、ICカード（注1）という制限を設けることで、電話料金の高騰を防ぐという狙いがあるとのこと。逆に、買ってきてすぐに遊べるという参加性が強まり、より遊びやすい物にもなった。

株式会社カタパルト エンタテインメント社
代表取締役社長　唐澤 豊氏

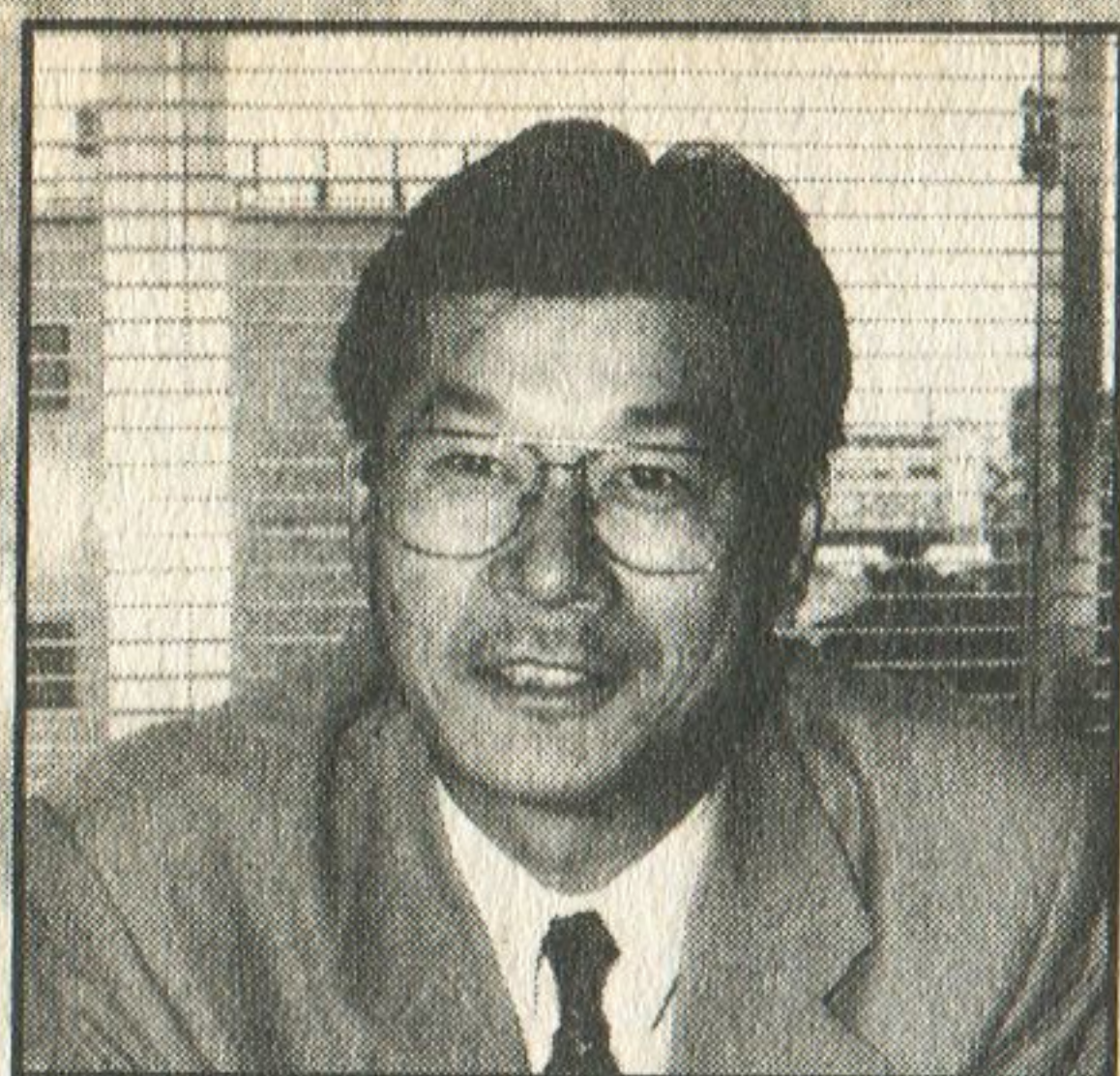
「通信対戦中にリセットを押されるとつまらないという声も届いています。また、悪質なメールなど、一部で確信犯的なユーザーもいる。でも、その数は決して0にはならないわけです。極端な話、SFCからリセットボタンがなくならない限りはね（笑）。ネット社会といっても現実と同じで、そこには善人もいれば悪人もいる。それだけなんです。一方で、急用などでやむを得ずリセットしなければならない時もある。相手から見れば、その区別はつきませんよね。だから、何らかの理由でリセットを押した人は、メールで謝ろうと。そのためにもメール機能があるんですよ」

一方で、悪質なユーザーのIDは使用不可にするべきだ等の声もある。

「それは可能です。ですが、まだそこまでの必然性は感じていません。これまでの例ですと、両者の言い分を聞くと双方に非があるんです。ネット内でかなりの悪評が立ち、証拠も集まって、どうしてもまずいという状況になれば別ですが。法律と照らし合わせながら対処していきたいと思います。また、XBANDエンジェルスというユーザーのボランティアを募って、ユーザー間のトラブルを仲裁してもらったりしています」

XBANDエンジェルスは完全にボランティアであること、また、自主的なグループなので、運営は

（注1）：電子回路の組み込みによって情報を記憶できるカード。
（注2）：グラフィカル・ユーザー・インターフェースの略。ゲームのキャラ選択画面などがその代表例。

通信メディア、ゲームにおける展望と弊害

メンバーに任せており、設立時は8名だったメンバーも、若干の入れ替わりや、増加傾向などがみられるとのことだ。

「我々も最初はあまり期待していなかったのですが、かなり熱心に活動してくれているようです。ネット社会は現実の縮図である一方で、より個人の自主性や平等性が強い社会です。ネット内が荒廃してくると、我々や国家権力から規制が入ることは、ユーザーもよく理解している。そのため、自浄作用が働いているのだと思います」

セガサターンモデムに見るセガの戦略

一方、セガの国内コンシューマ事業本部・マルチメディア営業部部長、高橋宣治氏からは、SSのネットワークについて次のようなお話を伺うことができた。

セガ国内コンシューマ事業本部・マルチメディア営業部部長、高橋 宣浩氏

「もともとSSは拡張性に富む設計をしており、通信への対応もその一つでした。まずは国内で100万台の普及を果たすまではゲーム機単体として販売し、インフラがある程度ととのったところで、マルチメディアへの展開をしようと。その一環が通信への展開です」

また、これまで比較的暗いイメージの強かったパソコン通信を、お茶の間で、誰もが楽しめる物にしていきたいとのこと。現状のユーザー層を考えれば、まずはXBANDサービスによる通信対戦ゲーム主導の展開になるが、ニフティ、インターネットへの接続より比重が大きいというわけではない。あくまで、まずユーザー本位で通信インフラを整えるというのが基本スタンスとのことだ。

「いきなりゲーム以外で新しい市場を狙うのもどうかと思うんです。マルチメディア端末系の売れ行きが芳しくないのも、サービスのコンテンツの問題ですからね。まずゲーム好きに根付いていけば認知度も上がります。コンシューマゲームとのアプローチと、インターネットなどでの他のアプローチがうまくかみ合えば、結果として新しい市場が生まれてくるのではないかと思います」

それでは、セガはユーザーのモラルの問題はどう認識しているのだろうか。

「単純にネットワークを規制すれば良いというものではないと思うんです。やはりユーザーのモラルに賭けるしかない。その中で、XBANDネットワークでは、基本的にオープンなスタイルをとっていきたいと思っています。面倒なID拾得などの手間を必要とせず、参加性の高い点もXBANDシステムの利点ですから。リセットや回線切断などの記録はホスト側に残るので、あまりにも頻度の高いユーザーには、イベントなどへの参加を規制するなどの対応をとっていく可能性がないとは言えません。カタパルト社とも協力しながら、対応していく予定です」

また、SFC版のユーザーからは、インターフェースに若干ストレスを感じるなどの声も出ている。

「当面はSFC版に準拠していきます。しかし、GUI（注2）に関してはソフトのOS書き換えなどで対応できますし、ソフトウェアキーボードのループなどに関しても、ホスト側の調整で対応できますよ。私たちも、現状のシステムが完璧な物だとは考えていません。多くの声を取り入れながら、改良を重ねていく予定です」

7月27日より順次発売が予定されているセガサターン通信関連商品群。

ユーザーはどう思っているのか

ネットの天使たちは何をしたか

リセット問題、メールによる嫌がらせ……。XBANDエンジェルスを巻き込んで問題は多様化した。被害の当事者は何を感じているのだろうか。

現在問題になっている様々な事柄

前項までのインタビューで多少触れることができたが、この項では、通信における現状での問題点。特にXBANDシステムでの問題点をもう少し突っ込んで検討すると共に、実際のユーザーにも話を聞いてみた。その結果、現在大きな問題になっている内容は以下の通りである。

①：システム、あるいはハードの特性による、通信対戦中のリセットやモジュラージャック引き抜き
②：匿名性に隠れての悪質な内容のメール送付
③：①に対して、明確な対応策をユーザーがとることができない
④：上記に対して、メーカー側が有効な対策をとり切れていない
⑤：④に加えて、ネット内のトラブル解消を目的に設置されたXBANDエンジェルスの一部暴走

①、②に関しては、ユーザーは何一つ対策をとることができないのが現状だ。たとえば対戦中に接続が切れた場合、それが事故か故意かの判断も付かず、確かめようにもこの状態の時は相手のコードネームが残らないので、メールを送るにも送れない。また、ビデオで録画するなどで相手のコードネームがわかっても、ユーザーはコードネームを変更するだけで追跡を逃れることができるので、相手が確信犯の場合は、自衛策もまったくの徒労に終わることになる。

元々XBANDネットワークは、一般の商用ネットに比べて、面倒なIDを取得する必要がなく、買ったその日から楽しめるという、極めて参加性かつ匿名性の高いシステムである。そのため、通常の商用ネットが利用者を中央で集中管理しているのに対して、XBANDネットワークでは、よりユーザーの自主性を求めている。その一環として、一般ユーザーに協力を求めて結成されたのが、一種のネット自警団、XBANDエンジェルスだ。彼らはボランティアでユーザーから被害のメールを集め、悪質な（と思われる）ユーザーに警告のメールを出すなどの活動をしている。また、彼らはネット上の募集で集まった、自然発生的な有志とされているが、実際はカタパルト社側からの要請で、何人かのメンバーはあらかじめ決められていたという。

だが、活動を続けるうちに、エンジェルスのメンバーが特権意識を持ち、さらにネット内での混乱を助長させていったようだ。

XBANDエンジェルスの一部の暴走とは

たとえば、チャット中に嫌な相手に当たると「コロス」などと発言する。「スーパーストリートファイターII」の対戦中に、あえて

「バーチャロン」もラインナップ。トラブルのないことを祈る。

自分のすべてのボタン配置を＊に設定して、相手から一発でも攻撃を受けるとただちにリセット。その後ホストからのコールバックで相手と接続し直されると、受話器を取って「君、悪いけどポアの対象になったから……」（この際、相手のTVスピーカーからこの声が流れてくる）等。これらはすべて、エンジェルスに寄せられた苦情ではなく、エンジェルスのメンバーや、あるいはその仲間がやっていたと言われる内容だ。これらは被害者から直接筆者に寄せられたり、ボランティアで調べたというコードネーム「おんそくのきとうし」君から寄せられた情報である。

この件に関して、著者はエンジェルスのリーダーである「なかじゅくリオン」氏と、電話で接触をとることができた。それによると、現在、エンジェルスの正式なメンバーは彼を含めて10人。各々仕事を持つなど、多忙な毎日を過ごしながら活動を続けているという。

「ええ。実際にそのようなことも行われていました。ただし、勘違いしないでほしいのは、それは一部の人間だけだということです。以前、実験的に立ち上げていたエンジェルスJr.の時に、埼玉県のコードネーム『もさ』という中学生が、私の名前を出して、おっしゃられるようなことをしていたんです」

彼によると、「もさ」は「なかじゅくリオン」のコードネームをメール中で出しながら、相手を不快にさせるメールや、リセットなどを繰り返していたという。その結果、ユーザーからの苦情のメールが「なかじゅくリオン」氏に殺到した。そのためエンジェルスJr.は解散。「もさ」もそのメンバーから追放されたとのことだ。

「その後、『もさ』は個人的に活動をはじめ、エンジェルスの裏事情などを触れ回ったんです。現在、大阪の『ゆうじん』というコードネームの人物と、相変わらず何かやっているらしいです」

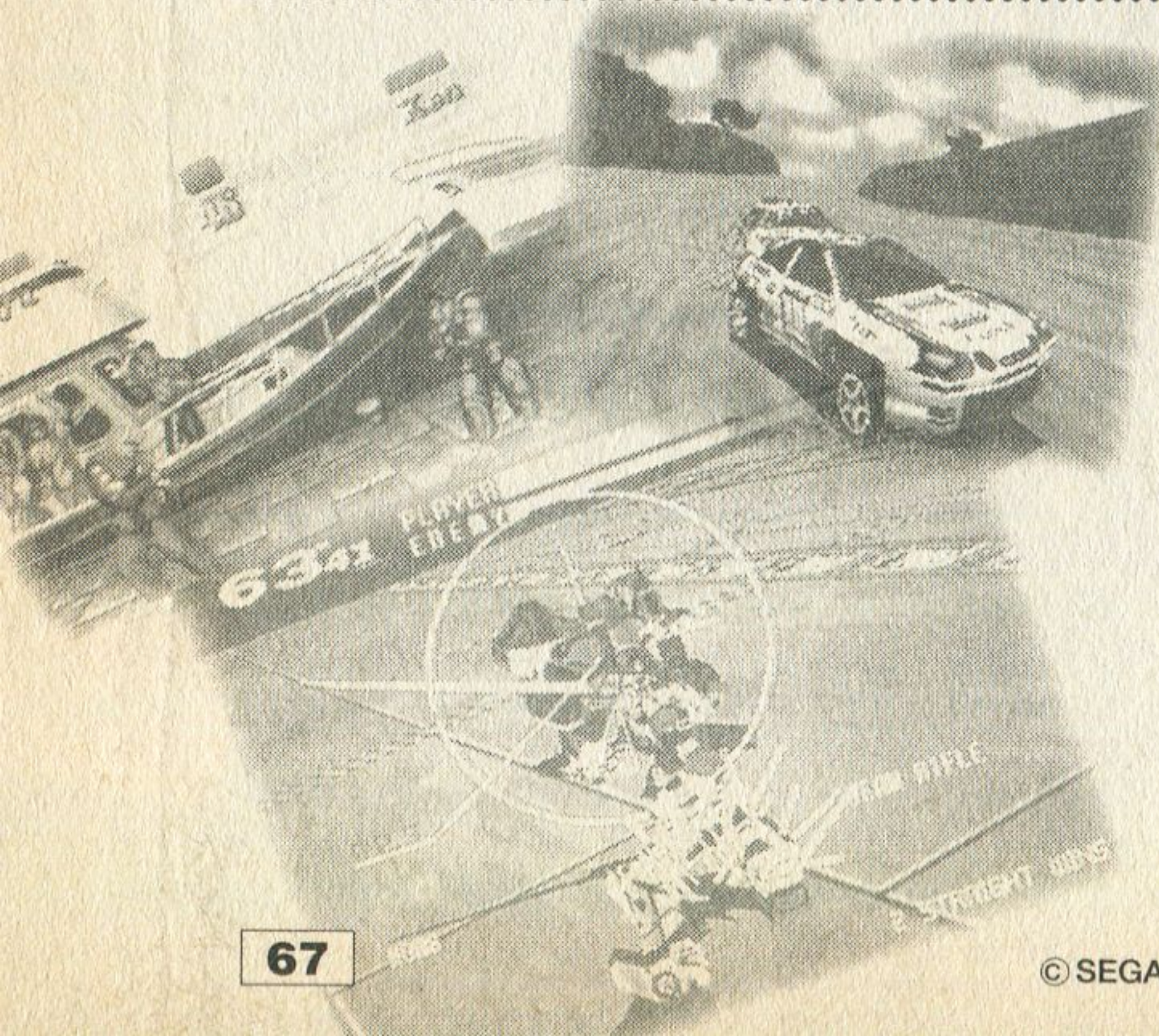
繰り返される嫌がらせの数々

その一方で、現在XBANDネットワークの中には、「なかじゅくリオン」氏の偽物が少なからずいるという。たとえば、

なかじゅくリオン
なかぢゅくリオン
なかじゅくリオソ
なかじゆくリオン

などだ。それぞれ一文字ずつコードネームが違っていることがわかると思う。そのため、最近では重要な内容はメールではなく、実際に電話で話すような状況だとのことだ。さらに「『なかじゅくリオン』からエロメールやいたずらメールをもらった」などと、狂言メールを出す人間もおり、「なかじゅくリオン」氏自身、こうした嫌がらせに悩まされたという。

これらは、一般社会で言えば、いたずら電話を繰り返されるばかりか、他人に自分の悪口をいたずら電話で吹聴されるようなもので、立派な犯罪行為である。しかも本人には、有効な対応策をとることができない。唯一可能な方法といえば、XBANDネットワークを利用しないことくらいだ。加えて、多少通信の知識がある人ならば、これらが決して特別なものではなく、多かれ少なかれどのネットでも問題になっている内容だということがわかるだろう。

こうした行為が問題視されたためか、この原稿を書いている最中（7月15日現在）に、XBANDネットワーク上でカタパルト社からある発表がなされた。今後ユーザーの苦情に関しては、エンジェルスではなく、カタパルト社が直接対応するというのがその内容である。この変更によって悪質なメールや嫌がらせ行為が減少するのか。カタパルト社の今後の対応が注目されるところだ。

私たち自身の問題として…

「ユーザーのモラル」という、古くて新しいネットの問題。ネットワークがさらに身近になりつつある今、私たち自身に問われているものとは何だろうか。

可能性の広がるXBANDシステム

これまで、XBANDネットワークに関する現状を、メーカー、ユーザーへの取材を通して語ってきたが、どのように感じただろうか。徐々にトラブルが顕在化しつつある一方で、XBANDシステムに大きな可能性が広がっていることもまた事実だ。

なにより家庭で不特定多数のユーザーと通信対戦が楽しめるようになったという功績はあまりに大きい。また、その対戦もタイムラグをほとんど感じさせないものだ。セガでは、通信によるタイムラグは、遅くとも60分の3フレームまでに押さえられると説明している。

また、取材の際に何度か「バーチャファイターリミックス」の通信対戦テストプレイをした限りでは、タイムラグをほとんど感じることは出来なかった。

加えて、チャットやメール機能を加えたことで、単なる通信対戦ゲームにとどまらず、コミュニケーションツールの一つとして楽しむことが出来るメリットも大きい。純粋に対戦プレイを楽しむだけならこうした機能は不要だろう。それを、あえて加えたカタパルト社の設計思想は賞賛され得るものだと思われる。

また、セガサターンでは、このモデムを使用してニフティサーブ、インターネットへの接続が可能になる。SFCでもインターネット接続サービスが始まった。今後、技術の発展に伴って、2人対戦からより大多数の対戦プレイ。またPCとのリンクなどの可能性も広がることだろう。今回の取材を通して、こうした印象もまた強く受けることができた。今後セガサターンの対戦ゲームは、すべてXBANDネットワーク対応にしていく方針とのことで、非常に楽しみな内容だというのが正直な感想だ。

だが、XBANDシステムの普及に伴い、ネット上でのトラブルが増加することも、また予想されうる事態だと思われる。

家庭用ゲーム機を通信端末として使用することによって、ネットワークは今まで以上に身近な存在になりつつある。セガサターンモ

ここ数年来で起きた主なネットワーク内事件

・ネット上に「えい児殺害者」などと書き込まれた女性が、発言削除と賠償を求め東京地裁に提訴。（'94年4月）

・タダで公衆電話をかけたり、盗聴など電話の不正利用を教える有料案内がネット上に流布。（'94年5月）

・ニフティサーブで数十万人の会員パスワードが盗まれ、不正利用されていたことが被害者からの届け出で発覚。（'94年9月）

・医大生が薬物実験の被験者を最高30万円で募集するメールが流れる。（'94年9月）

通信メディア、ゲームにおける展望と弊害

デムの初年度の国内予定出荷台数は50万台。これほどの規模のゲーム・ネットワークが誕生しようとしているのは、まさに国内では初めてのことだ。この期待の新ネットワークが、さまざまなトラブルで新規ユーザーを遠ざけることが起きるとすれば、それは、まったく悲しいことだと言わざるを得ない。

私たちは問題を先送りにしすぎてはいないだろうか

これらネットの匿名性にまつわるトラブルと、ネットワーカーのあり方という問題は、パソコン通信の誕生以来長く議論の的になってきた、古くて新しい問題だ。大手商用ネットの掲示板などを利用したアダルトビデオの販売やパソコンソフトのコピー。他人への中傷や嫌がらせメールなどは、実態がわからないほど混沌とした物になっている。

こうした問題は、広くネットワーク上での自由と責任に根ざした問題でもある。これまで新聞、TVなど一部の公共機関に独占されてきたマスメディアが、ネットワークの普及で個人にゆだねられつつあるのはよく言われる通りだ。ネットワークの中で個人が等しく扱われ、情報の受け手と送り手が等しくなる時代。自由と同様に責任も生じる。ネットでの発言が社会的責任を問われることも珍しいことではない。現実社会と同様、善人もいれば悪人もいる。それ以上でもそれ以下でもないネット社会。その中で「善人よりも悪人の方が自由を謳歌している」などという声も聞こえてくる。

「ユーザーのモラルの問題」。言葉にすればわずか11文字で事足りる解決法。特にXBANDシステムは、ユーザーが自由にコードネームを登録できるなど、ユーザーのモラルがより問われる社会だ。だが、私たちはこの一言で、多くの問題を先送りにしてきたとは言えないだろうか。今回の取材に先立ち、大手商用ネットワークのニフティサーブにコメントを得るべく取材申請を行った。しかし「私たちもまだ模索段階で、この問題について責任ある発言をする立場にない」（ニフティサーブ広報）との回答を得るにとどまった。現在のネットワークをとりまく現状を象徴していると言ったら言い過ぎだろうか。

ネットワークは決して特別な存在ではなく、今後ますます身近な存在として活用されていくことと思われる。誰もが自由な情報空間を楽しむことができる日も遠い未来の話ではない。家庭用ゲーム機の情報端末化が進みつつある今こそ、このネット内での自由と責任という問題を捉え直す良い機会ではないだろうか。誕生したばかりのXBANDシステムと、今後のネットワーク社会の可能性を開くのも閉ざすのも、私たち自身の行動にかかっているのだから。

プロフィール

藤渡　和聡
（ふじわたり・かずあき）
1963年生まれ
念願の「ゲーム批評」デビューを果たした、妻子持ちでゲームの企画・仕様・プロット・脚本・進行管理にライターまでやってる何でも屋。かかわったゲームはSFC・PS・SS・FXで数本。「カルトQ」第2回コンピュータゲームの回で優勝した事が唯一の自慢。現在、ガッツマン製作委員会所属。

・JCBやVISAなどのクレジットカードの会員60名のネット上への情報流布が発覚。（'94年10月）

・消費者金融の顧客データ5万人分がネット上へ流出、売買されていたことが判明。（'94年6月）

・阪神大震災の義捐金活動を名乗ったネット上での「ネズミ講」が発覚。（'95年12月）

・ウインドウズ95の日本語版を違法複製し、ネット上で販売していた男性が摘発される。（'96年3月）

・インターネットのホームページでアダルトBBSの宣伝をしていた男性が逮捕される。（'96年4月）

・ネット上で被差別部落の所在地を問い合わせるメッセージが書き込まれていたことが発覚。（'96年5月）

・ネットを使い、医薬品と偽って健康食品のウコン茶を販売していた男性が検挙される。（'96年7月）

電視遊戯考現学講座 5

ゲームにおける現実と模倣

Video Game Modernology

ゲームはなぜ面白いのか？

田尻智

TVゲームには現実の模倣という側面がある。だが、現実の忠実な模倣が良いゲームを生むとは限らない。ゲームにおける現実と模倣の深淵とは何か。

ゲームにおける現実と模倣の意味

僕のゲームデザインには十戒ともいえるポリシーがあって、その一つに、「プレイヤーに不快な思いをさせない」というこだわりがあります。例えば、ゲームには、大きく「困難を打ち破る快感」と「操作が与える純粋な快感」があると思います。このうち後者を中心にゲームを作ることが大切なのだと思っているのです。

一見倒せそうにない敵に対して、何度もトライして攻略法を研究し、ついにクリアできた時の喜び。これは誰もが経験したことのある快感だと思います。でも、これは相対的な快感で、熱いお風呂から上がった時のヒンヤリ感のようなものなんです。この刺激はすぐに冷めてしまいます。もっと強い快感を与えるには、困難をもっと大きくしていくしかない。このように、ゲームバランスが、まるで我慢大会のレベルを調整していくような形でとられていってしまうわけです。これを突き詰めていくと、最終的になんでもありの世界になってしまう。サービス精神に欠けるゲームデザインだと思います。

一方で後者は、あくまでもプレイヤーが喜ぶようなアイディアを考えて、それを核にしてゲームを作っていくということなんです。快感に反するようなアイディアは、できるだけ排除していきます。

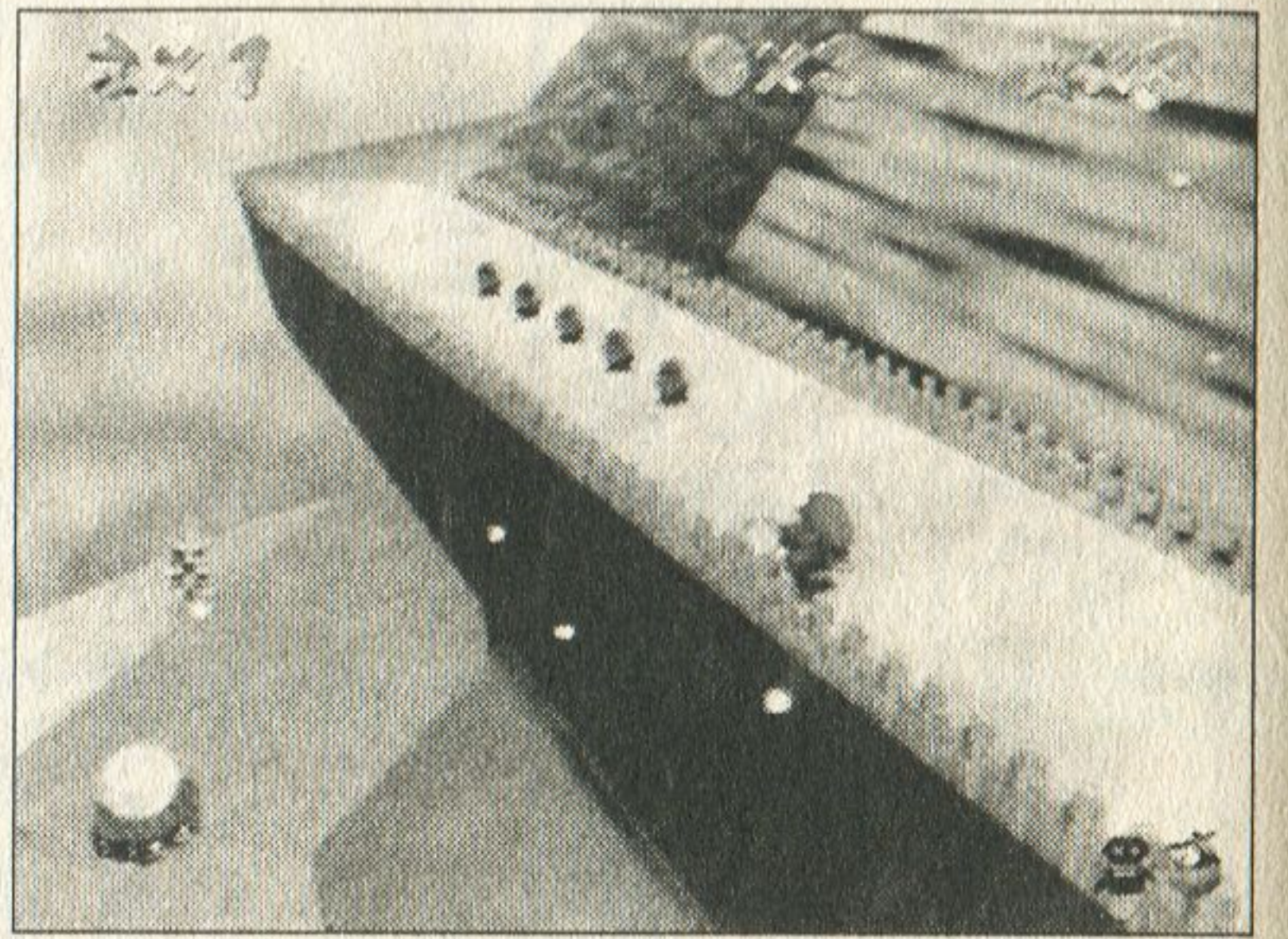
例えば、僕のデビュー作「クインティ」というゲームは、床のパネルをめくって、上に乗った相手を転ばせることが目的でした。このゲームを作っているときに、メーカーサイドから「床に穴を開けて、落ちたらミスするような面を作ろう」とか「もっと堅い敵を出そう」といったアイディアが出たんですが、結局保留にしたまま採用しなかったんです。というのも、それは単にプレイヤーを不利な状況にするアイディアですから。快感に昇華せずに、不愉快な感触だけが残ると思ったんです。

一見不利に見えることと、実際に不利であることは違うんです。例えば「スーパーマリオ3」では、シリーズで初めて「滑る氷の床」が登場しました。ただ床が滑るだけだと、マリオの操作が難しくなり、プレイヤーが不利に陥るだけなんです。こうしたアイディアの導入には、僕は首を傾げたのです。その一方で、宮本さんが久々にディレクターを務められた「スーパーマリオ64」では、同じように随所に氷の坂道などがありますが、以前の氷とは全然印象が異なるのです。滑ることが純粋に気持ちいい演出に昇華しています。「マリ

オ64」自体が3Dスティックをグリグリと回すだけで楽しいゲームなんですが、プラス指向の細かい作り込みが、良いゲームを制作する上で重要なんだと気づかせてくれます。

その一方で、TVゲームには現実の模倣という側面が少なからずあります。スポーツゲームや格闘ゲームなどは、その代表でしょう。現実を忠実に模倣すると、ゲームとしては面白さに欠けることも良くあります。現実には楽しいこととつらいことが両方存在していて、これらを忠実に再現するのがシミュレーターです。しかし、ゲームでは現実のつらい部分や矛盾点を、できるだけ見ないで過ごしたいとプレイヤーは望んでいるのです。

例えば、レースゲームは車の運転の模倣という意味で、アクセルとブレーキ（時にはクラッチも）が付いています。しかし、今までのところ、積極的にブレーキを踏ませるようなレースゲームはほとんどありません。ゲームでは、スピードを出すことが快感なのであり、ブレーキを踏むことはプレイヤーにとってマイナスでしかないからです。もし、ブレーキが、タイムアップに貢献するような、快感を与えるアイディアに昇華するならば、レースゲームに新しい地平が開けることになると思います。

また「スーパーマリオ64」では、当初俳優にマリオのアクションを演じさせて、その動きをモーションキャプチャーで収集するという試みがなされました。ですが、実際にデータを取ってみると、思ったほどリアルなアクションにはならなかったんですね。結局、自分たちでマリオの動作をプログラムした方が、遊んで楽しい物になるということがわかったそうです。現実を忠実に模倣するだけでは楽しいゲームとはいえないのです。

「滑る」演出が楽しさにまで昇華されている「マリオ64」。

現実の複写という点で、もう一つ例を挙げましょう。技術の進歩によって、ポリゴンの使用がますます簡単になりました。スプライトとBGで表現するしかなかったところに、ポリゴンという新しい技術が加わった。そこで何が可能になったのか、その結果どうなったのか、もう一度良く考えてみる必要があると思います。

ポリゴンには、立体物を表現する能力と、リアルな動きを表現する能力の、2つの長所があります。「スターフォックス」のポリゴンは、今にして思えば非常にチャチで、自機がまるで紙飛行機のように見えました。でも、その紙飛行機が、ちゃんと画面上で飛んでいるように見えた。ここが重要な点だったわけです。

その後ポリゴンで人間を作って表示させたり、闘わせたりするようなゲームが増えましたが、そのどれもが人工的な印象を受けます。ポリゴンの新しいリアリティによってゲームのレトリックが再編されるという可能性も、少し違ってきたような気がします。リアルが、ゲームの新しい能力を引き出すなら、「井手洋介の麻雀家族」に、ポリゴン井手名人を出せば、新しい世界が広がるはずなのです。

もしかしたら、現実はそれほど魅力的な素材ではないのかもしれないと、ゲームの作り手が思い始めたのかもしれません。現実の複製よりも、想像力によって生み出される世界の方が面白いということなのでしょう。ひたすらリアルな、シミュレーション的な世界は、本当にゲームとしての魅力を持ち得ないのか、ポリゴン技術の第3の長所「模倣と現実の再現」について、もっともっと吟味する必要がありそうです。（談）

プロフィール

田尻智（たじり・さとし）
1965年生まれ。
（株）ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴15年。代表作「ポケットモンスター」。著書に「パックランドでつかまえて」（宝島社）「新ゲームデザイン」（エニックス）がある。

スーパーマリオ64 [ACG]
メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥9,800／発売日：'96年6月23日

流通時評 Vol.3

ゲームソフト流通の現場から

SFCクーポン券に見る混乱

「SFCが4千円安く買えるクーポン券」。昨年末から始まった、このキャンペーンのことを覚えているでしょうか。今回はこのクーポン券にまつわるゲームショップ店頭からのレポートです。

覚えていますか? SFCクーポン券のことを

おそらくこの文章を読んでいる人は、日頃クーポン券を利用して買い物をするなんてことはまずないと思って間違いないでしょう。せいぜい某カメラ量販店のゴールドポイントかキャッシュバック位だと思いますが、書いてる本人もそうなのだからあまり人のことは言えません。アメリカなどでは新聞や雑誌などに良く「10%OFF」や「－(マイナス)15$」などいろいろなクーポン券が印刷されており、それらを有効に利用することが当然のようになっているようですが、お国が違えば人も違う、人が違えば感性も違うということで、日本ではあまり馴染みがないこのクーポン券システム。今回は、おそらく日本のTVゲーム市場では初の試みであった「スーパーファミコンが4000円安く買えるクーポン券」の話をしてみたいと思います。

業界に流れた、廉価版SFCの噂と真実

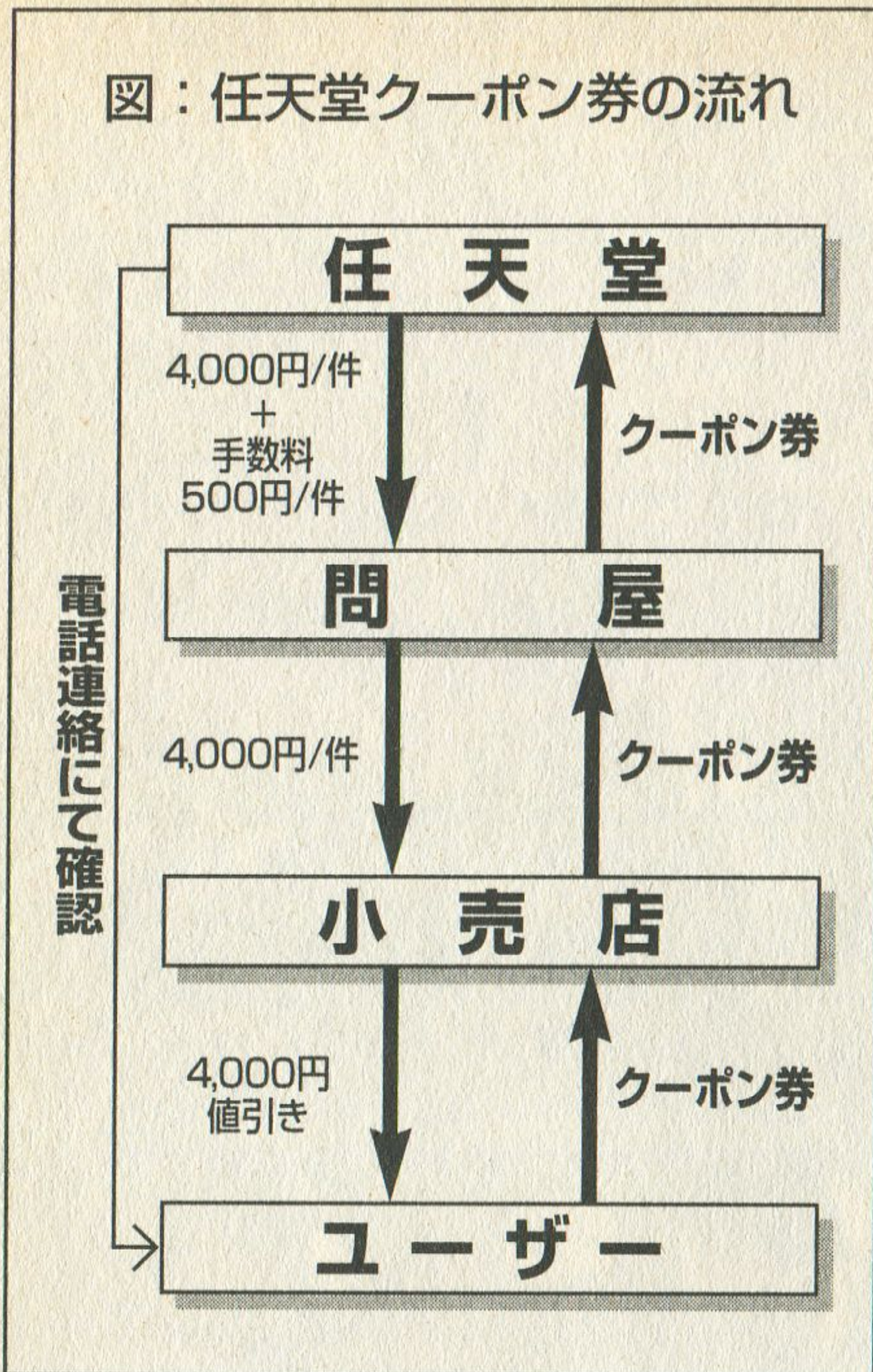
「廉価版のスーパーファミコンが発売される!!」。それは新世代機（今では現世代機だな）が発表された頃から業界関係者の間で何度となく噂されていたことでした。事実、任天堂はAVファミコンとして廉価版のファミリーコンピュータを発売した経緯もあり、「もっと小さくなる」「コントローラーは1個だけになる」「価格は1万円を切るらしい」などと、もっともらしい噂が流れていました。そして、それはスーパーファミコン最後の年末と言われていた'95年10月に、意外な形で発表されたのでした。

「ソフトに付いてくるクーポン券を使い、スーパーファミコン本体を店頭価格から4千円引くキャンペーンを行う」。当時の店頭価格は1万4千円前後でしたので、確かに1万円くらいでスーパーファミコン本体が買える計算になります。突然発表されたこのキャンペーンは、流通関係者に大きな戸惑いを与えました。

すでにセガサターンやプレイステーションでは、キャンペーンの名を借りた価格設定を行ってきましたが、その場合残っている在庫で小売店や問屋が損をしないように、本体の出荷調整をメーカーが行い、店頭から在庫がなくなるようにしてきたのです。一時期セガサターンやプレイステーションを買おうと思ってもどこも品切れに

図：任天堂クーポン券の流れ

任天堂
4,000円/件 + 手数料 500円/件 ↓ ／ ↑ クーポン券
問屋
4,000円/件 ↓ ／ ↑ クーポン券
小売店
4,000円 値引き ↓ ／ ↑ クーポン券
ユーザー

電話連絡にて確認（任天堂→ユーザー）

なっていたのはそういう理由があったのです。確かに今回のクーポン券のキャンペーンによって、モデルチェンジやキャンペーンパックを発売するわけではないので、前述のような救済措置をする必要はありませんが、あまりにも上意下達なやり方に反発を抱く人も少なくありませんでした。とにかく一方的な発表であったために、誰もその内容をきちんと理解しておらず、キャンペーンが開始されてもしばらくは誰もクーポン券に触れることを嫌がったのです。

流通関係者には不評だったクーポン券

今回任天堂が行ったクーポン券の流れは、図のような形になっています。しかし、誰もがこのシステムを嫌がった理由としてあげられるのが、任天堂からユーザーへの電話確認でした。

このクーポン券を使ったことのある人ならば、自宅の電話番号を記入させられた覚えがあると思います。確かにこうしなければ、悪意のある小売店がゲームソフトからクーポン券を抜き取り、スーパーファミコン本体を販売したとでっち上げられてしまいますから、必要と言えば必要です。しかし、本来不特定多数を対象にしたクーポン券に、なぜそんなことをしなければならないのでしょうか？　しかも任天堂からユーザーへの電話確認がとれない場合、そのクーポン券は任天堂によって一方的に無効とされてしまうのです。また、今回クーポン券の対象となったのは「スーパードンキーコング２」「星のカービィスーパーＤＸ」「スーパーマリオＲＰＧ」の３本ですが、それぞれ発売時期が異なるため、有効期限も異なります。もちろん有効期限を過ぎた物は、いかなる理由があっても無効となります。一体誰が、ユーザーに値引きをした４千円を保証したのでしょうか。入金自体は商品の仕入れと相殺される形で決済されたわけですが、初心会流通自体が緩みきっていたため、クーポン券をどこに送ればいいかわからないといった流通間での悲喜劇も随所で見られたようです。

初心会流通にクーポン券は適さなかった気がします

この様に流通関係者から大変不評を買った任天堂のクーポン券ですが、ユーザーには徐々に浸透したようで、その使用率は日増しに増えていきました。しかし、自社発売のソフトのみにクーポン券をつけるなどサードパーティを無視した形になったり、流通の不備を考えずにクーポン券を採用したりと、この件に関して言えば、任天堂はセガやＳＣＥの価格引き下げを意識するあまり、一人で突っ走っていたように思えます。

少なくとも流通の不透明さが指摘されている日本の中でも、特に不透明な初心会流通には、今回のクーポン券システムは適さなかったようです。あるいは、商品寿命が短いなど嗜好性の強いＴＶゲームに、クーポン券自体が向かないのではないでしょうか。

プロフィール
I．N．A
（アイエヌエー）
1967年生まれ。
風邪をひきました。この原稿も頭をクラクラさせながら書いています。みんなも気をつけましょう。いよいよ発売されたＮ６４ですが、今回ほど一般マスコミ報道の嘘を痛感したことはありません。詳しくは別の機会にて。

今号の言葉
クーポン：一種の割引券。新規購入者の試用、試買の促進、反復購入の刺激づけ、市場シェアの防衛、広告の補強、販売店の在庫プッシュ、小売店側の協力を得るなどの面で役だつ。当然、クーポンの償還や精算などのシステムの確立や、流通業者のクーポンシステムを十分に理解した上での協力が必要不可欠。

いゲームたち

底!

ティングゲーム

没落したシューティングゲームに未来はあるのか。今、その足跡を徹底分析する!

シューティングゲームが廃れたと言われて久しい。しかし今、アーケードにおける名作シューティングと呼ばれた作品の、プレイステーションやセガサターンへの移植が相次いで行われている。

また、「DOOM」に代表される、3Dシューティングが数多く発売された。その中から、「ガングリフォン」「パンツァードラグーンツヴァイ」といったヒット作もいくつか生まれた。コンシューマでは絶対に売れないと言われたガンシューティングも、「バーチャコップ」がそのジンクスを打ち破った。

アーケード市場においても、高い回転率を誇る格闘ゲームに押されているとはいえ、現在もシューティングゲームは確実に存在している。ガンシューティングは、大型筐体ものの主力として、次々と新作が発表されている。

だが、シューティングは、いまだにマニアのためのジャ

一番本能に近

敵

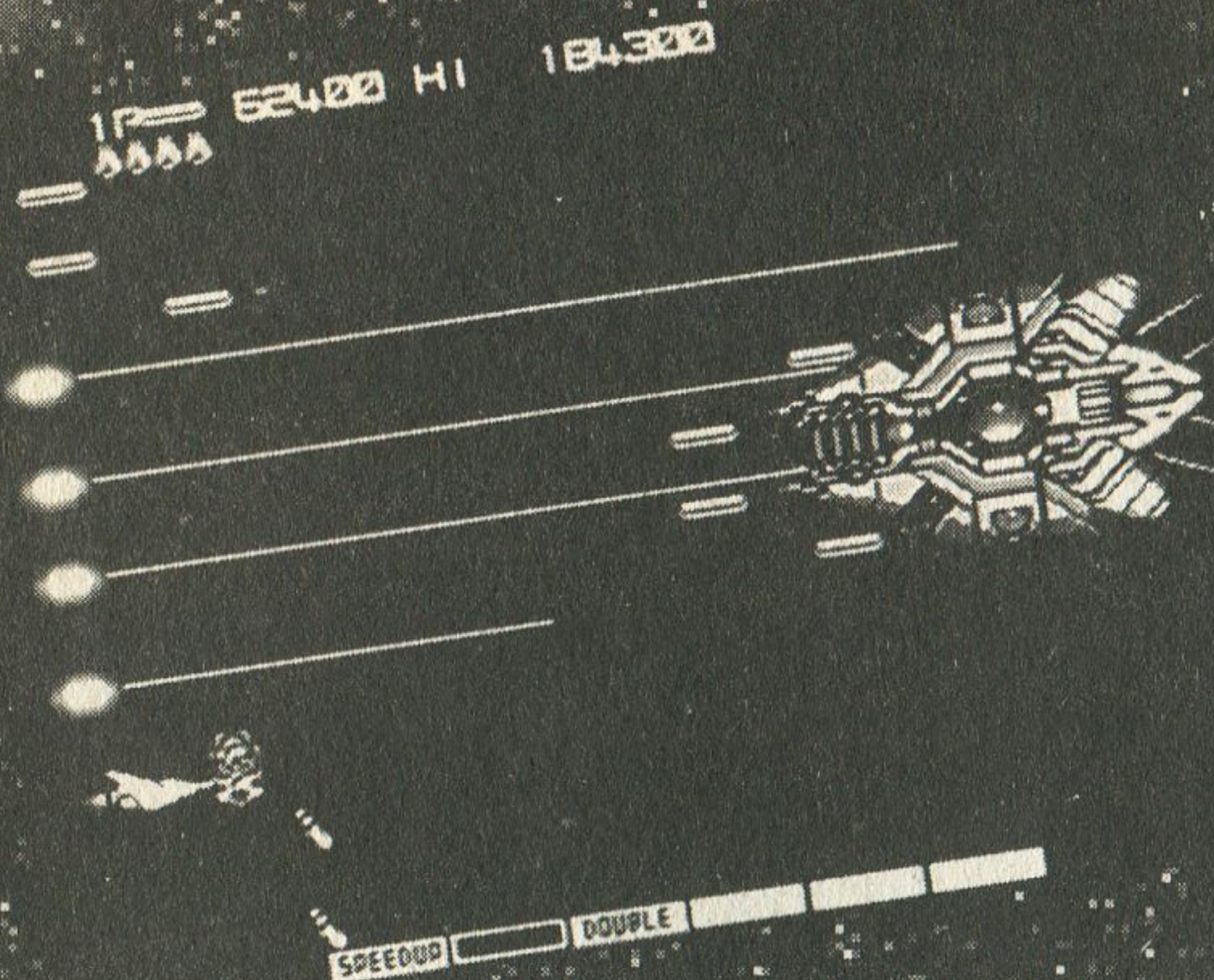
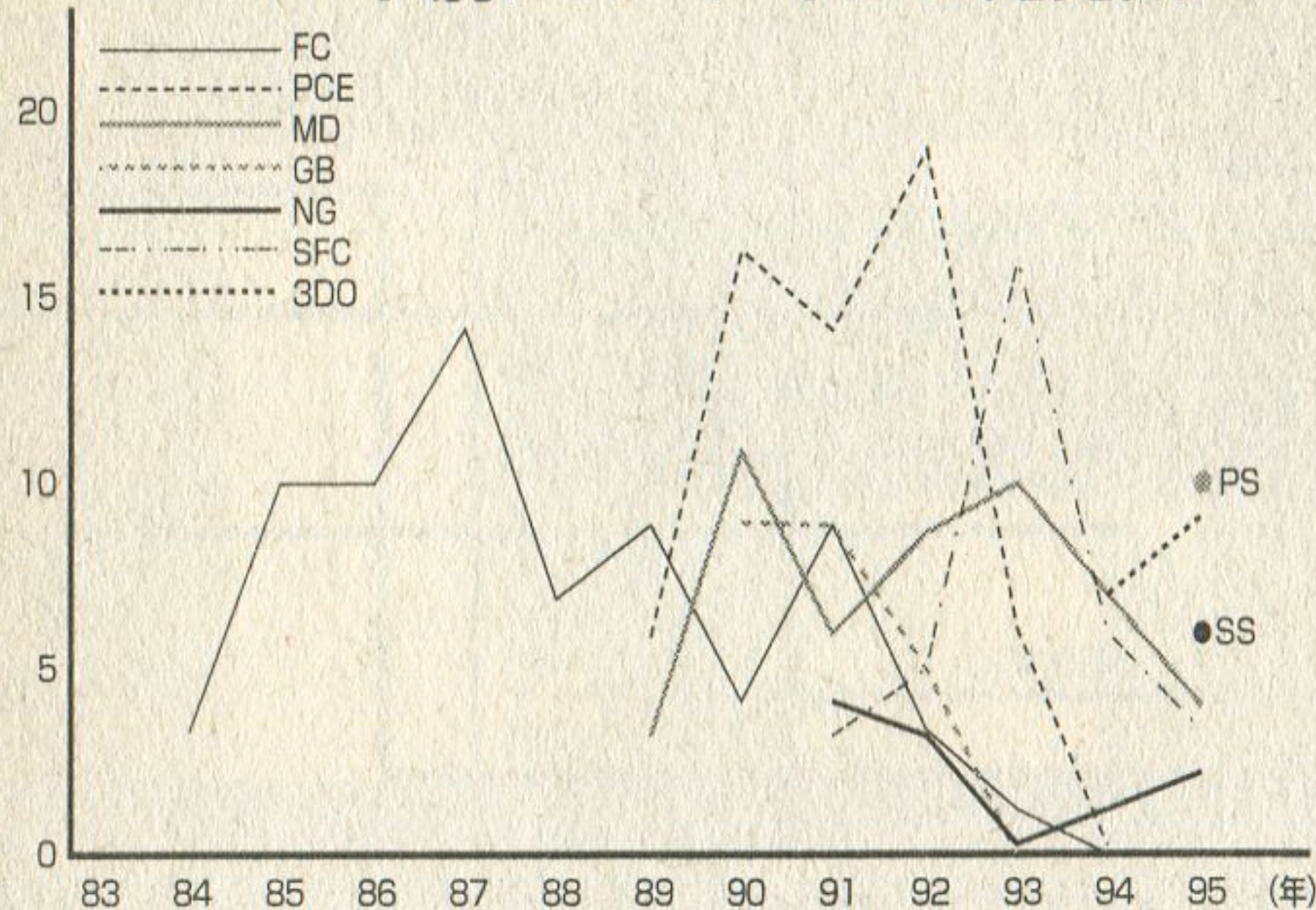
シュー

ンル、というイメージは強い。アーケード、コンシューマを問わず、難易度の高い物が多いのも事実だ。

弾を撃って敵を壊す、という単純なコンセプトなため、本来ならば万人に受けるべきはずのシューティングゲーム。

シューティングゲームは今後どうなっていくのだろうか？ シューティングゲームの歴史を振り返りつつ、このジャンルの可能性と未来について探ってみる。

ハード別シューティング発売数

FC
PCE
MD
GB
NG
SFC
3DO
PS
SS
20
15
10
5
0
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 (年)

コンシューマシューティング発売数
（アーケードからの移植を除く）

年	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95
発売数	3	10	10	14	7	19	39	43	43	33	19	37

87 88 89 90 91 92 93 94 95 96

インベーダー系
バトランティス → ギャラガ88 → MJ-12 → コミカルパロ → コスモギャング ザ・ビデオ → バカ → ずんずん教の野望 → タイトーパロディ あっかんべぇだぁ～

ドラゴンスピリット → ドラゴンセイバー
キャラクターもの
フェリオス
雷龍 → 雷龍2
雷電 → 雷電II → 雷電DX → バイパーフェイズ1（セイブ）
SRD
英語三文字
SDI
恥ずかしいデモ
東亜発展系
戦国エース → ガンバード → ストライカーズ1945 → 戦国ブレード（彩京）
ソニックウィングス → ソニックウィングス2 → ソニックウィングス3
機体選択
魔法大作戦 → 疾風魔法大作戦 → バトルガレッガ（ライジング）
首領蜂
オマージュ

飛翔鮫 → 難しくなる → 鮫！鮫！鮫！
アウトゾーン
サイボーグ
ドギューン！
究極タイガー → TATSUJIN → 大旋風
難しい
達人王 → BATSUGUN
難しすぎる
さらば東亜プラン
V.V
コナミコマンド
インスパイア

1943 → 溜め撃ち → 1941 → 溜めボンバー → 19XX
セリフ物
航空騎兵物語
バース
戦場しゃべりもの
ボンバー投入
魂斗羅
ゲバラ
餓流禍
アクションシューティング
ゲーム天国
ジャレコもの

A-JAX
他社パロディ
ときメモ
セクシーパロディウス
自社パロディ
ライフフォース → グラディウスII → グラディウスIII → パロディウスだ！ → 極上パロディウス → 沙羅曼蛇2
オプション変化
サンダークロス → サンダークロスII
ゼクセクス
出たな！ツインビー → ツインビーヤッホー！
2P同時
トライゴン
触手モノ

[アイレム]
R-TYPE
難しすぎ
R-TYPEII
なんだかちがう
R-TYPE LEO
レースゲーム要素
イメージファイト
X-マルチプライ
ドラゴンブリード
ギャロップ
退廃感
あばよアイレム
海底大戦争
F/A
ゼビウス？
亜流
ギガンデス
R-TYPEまんま
ラストリゾート → NEOGEO → パルスター
ゼビウス3D/G
多関節ドラゴン
天聖龍
パクリ
レゾン
コナミコマンド
3D視点
原始島
西部劇

サイバリオン
ガンフロンティア
メッセージ性
メタファー！
メタルブラック → レイフォース → ポリゴン投入 → レイストーム
二画面になった
ダライアス EXTRA VERSION → ダライアスII → 一画面になってしまった → ダライアス外伝
ボンバー
空牙
変形ロボット
横メカシュー
サイコニクスオスカー → ヘビーユニット → ウルフファング → ハイパーデュエル
ロボゲー
コミカルしゃべくりキャラクター
ラビオレプス → コットン
ロックオン
パロディ
つちブタ
ハチャメチャファイター
デコゲーの頂点
イロもの
オーダイン → ピストル大名
ザ・グレイト ラグタイムショー
デコ魂
スカルファング
お買いもの直系
自キャラ選択まんがもの
エリア88
版権モノにしては面白い
マクロス → マジンガーZ → ウルトラ警備隊
アニメキャラシュー
回転拡大機能フル活用
アフターバーナー → ナイトストライカー
対戦シューティングブレイク
アサルト
ツインレバー
サイバースレッド → サイバーコマンド → バーチャロン
ポリゴン導入
上へ

KONAMI

硬派STGの革新「グラディウス」を生んだコナミの軌跡

「スクランブル」から始まり、「グラディウス」「ツインビー」シリーズ、そして現在に至るまでのコナミシューティングゲームの流れを追ってみた。

パワーアップシステムの確立

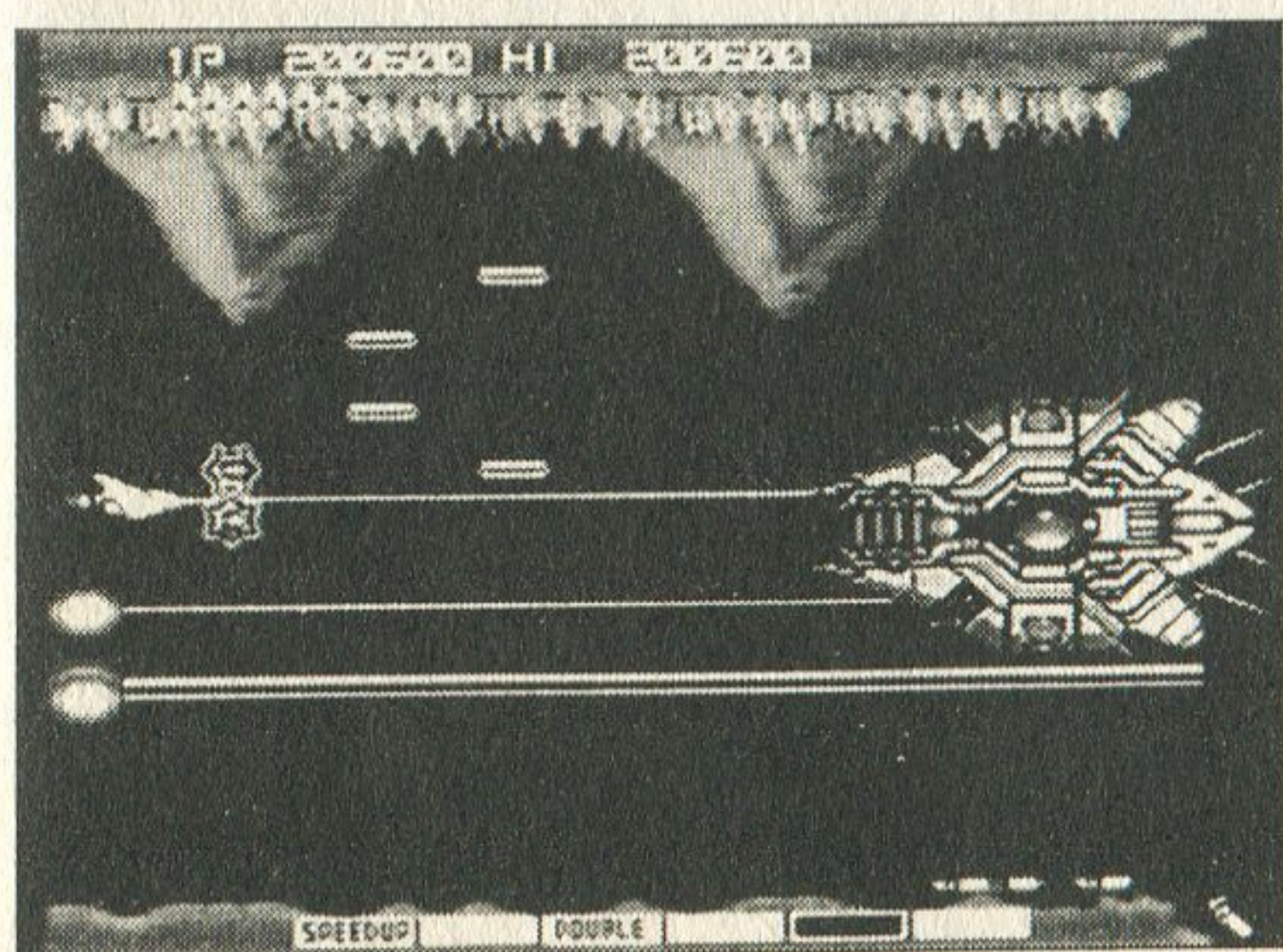
シューティングの歴史を語る上で、絶対に外せないメーカーのコナミ。最近では各新世代機上に、「グラディウス」や「ツインビー」といったメジャータイトルが移植されて手軽に遊べるようになっているが、過去のコナミは、果たしてどんなシューティングをリリースしていたのだろうか。

そこでこのコーナーでは、コナミシューティングの歴史を振り返って見たいと思う。

コナミシューティングの歴史は、他の多くのメーカーと同じく「スペースインベーダー」にまでさかのぼる。当時コナミがリリースしたのは、「スペースキング」と言う敵キャラと自機の形をマイナーチェンジしただけの、まさにコナミ版インベーダーであった。その後しばらく、インベーダーを元にルールを変更したり、音楽が流れるといった演出を施したゲームを発売、この流れは、数年前「バトランティス」として突如復活した。

そうしてようやく「スクランブル」が登場する事になるのだが、スクロールするマップでのプレイや、各面で異なる攻略方法、空中と地上に対する2種類の攻撃手段等、後のゲームに与えた影響は大きく、「グラディウス」誕生への布石となった重要なゲームだった。

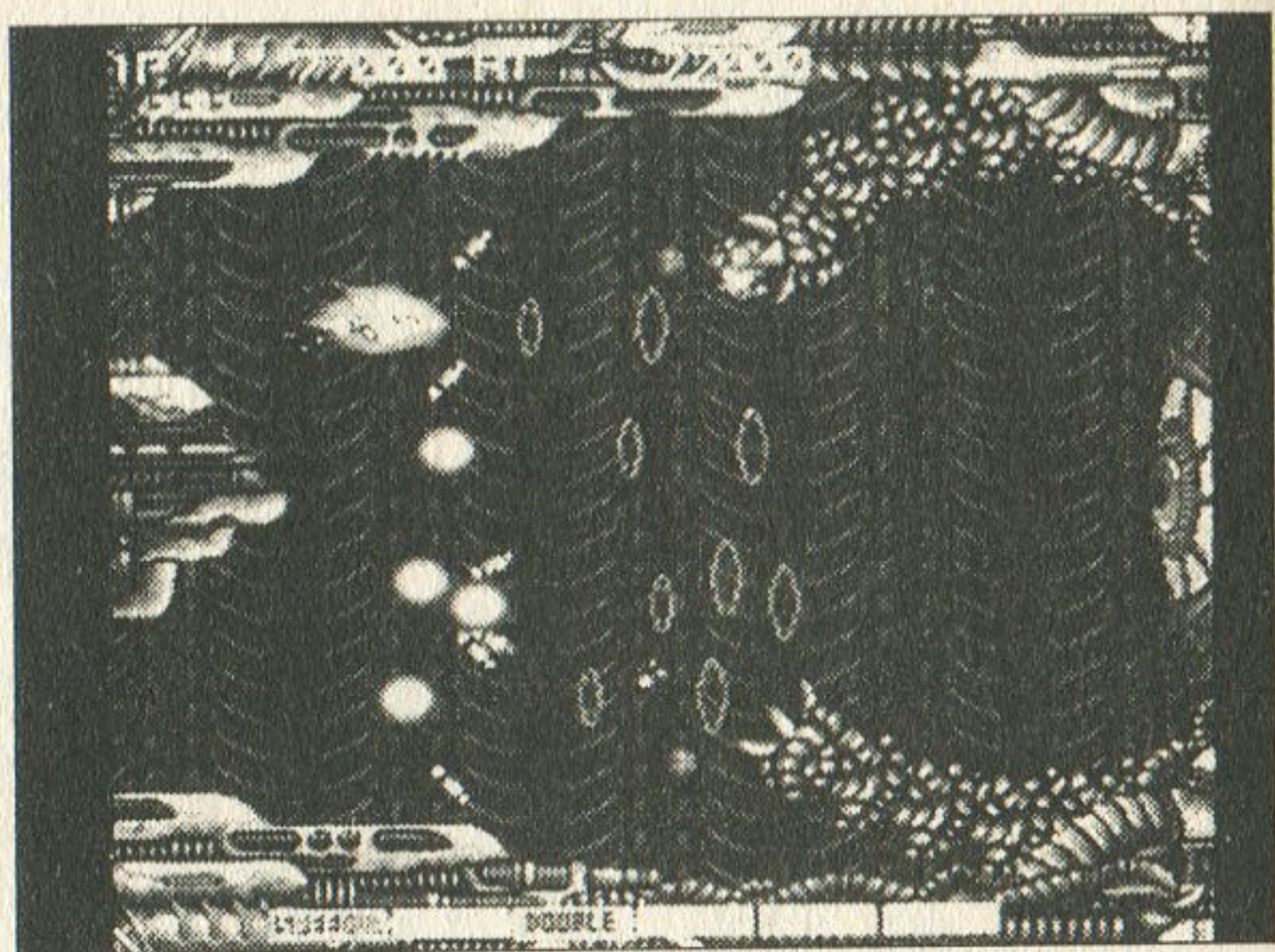
その後「スーパーコブラ」「メガゾーン」「ジャイラス」「タイムパイロット」等を経て、コナミスタイルを確立したゲームが「バブルシステム」というシステム基板で立て続けにリリースされる。それが、ベルパワーアップが売り物の「ツインビー」と、「1985．ウチュウガマルゴトヤッテクル」のキャッチフレーズが有名な「グラディウス」だった。特に「グラディウス」は、その後のコナミシューティングの大きな流れの元となる。様々な自機の武器装備のパワーアップが任意に選択でき、その装備も局面や敵キャラに応じて使い分けが可能、さらにオプションと呼ばれる完全無敵の、自機と同じ装備で敵を攻撃することができる万能兵器等の独特なパワーアップ方式は、後に「グラディウス方式」と呼ばれるほど画期的な物だった。

さてここからは、コナミシュー

「グラディウス」は、あまりにも偉大な作品だった。

グラディウス【STG】　メーカー：コナミ／機種：アーケード／発売年度：'85年

ティングを「ツインビー」を源流とする縦スクロール系と、「グラディウス」を源流とする横スクロール系に分けて見ることにする。

縦スクロール系シューティングは、この後ガンダム等のロボットアニメの影響を受けたと思われる「ファイナライザー」から「フラックアタック」「A－JAX」等の軍事物とも言える作品を発表して、SFシューティングの「トライゴン」へと至る訳だが、拡大縮小の効果を多用した疑似3D画面や、2P同時プレイの時の通常とは異なるパワーアップ方式等のアイデアが見受けられるものの、新たな流れを作り出すまでには至らず、最近になって「ツインビー」シリーズへと戻って来てしまった。

一方、横スクロール系はと言うと、「グラディウス」登場から僅か1年で「沙羅曼蛇」がリリースされた。敵キャラや自機などの世界観を受け継いだ続編的なゲームだったが、回収したパワーアップパーツの効力が即現れたり、横だけでなく縦スクロール面との交互プレイだったり、2P同時プレイが可能と、大ヒットした前作を越える意気込みが随所に感じられるが、難易度が多少高くなっていた。

その後も、「沙羅曼蛇」のパワーアップを「グラディウス」方式にして、敵キャラや各面を大幅に変更した「ライフフォース」や、オプションなどの概念を引き継ぎつつ「沙羅曼蛇」のパーツパワーアップ方式の手軽な部分を残しながら改良を加えた「サンダークロス」を発表した後、遂にタイトルを受け継ぐ待望の続編「グラディウスⅡ」が発表される。ショーでの圧倒的な前人気の高さを維持したまま、「グラディウスⅡ」はゲームセンターで大人気となった。4パターンから選択出来る自機のパワーアップパターン、あっと驚く各面の仕掛けと、美しいグラフィック、それに絶妙なバランスが支持の理由だが、その1年後に発表された「グラディウスⅢ」は、調整不足からか、バランスの悪さや致命的なバグ等で、前評判とは裏腹に短命に終わってしまう。

続編ものの好例である「グラディウスⅡ」。

正式な続編の噂も立ったが、今に至るまで発表されていない所を見ると、相当な物が完成するまでリリースを見合わせているのだろう。その代わりと言っては何だが、現在ゲームセンターで発表される新作として「パロディウス」シリーズがある。これは、基本部分はそのままに、キャラや設定で思い切り遊んでいる作品で、出てくるキャラの可愛さ等から女性にも人気が出たゲームだ。ただし、難易度の方はさすが「グラディウス」と言うか、見た目と違ってとっつきが良いとは言えず、今後の課題になっているようだ。「パロディウス」の後に鳴り物入りで発表された「ゼクセクス」があるが、新しいパワーアップ方式や、当時最先端だった基板を使用した数々の画面処理も思ったほどの効果を上げることができなかった。特に、プレイ中のゲーム画面から感じる世界観と、合間に挿入されるデッサンの狂ったアニメ絵のデモとのギャップが激しすぎて、それだけで拒絶反応を示すプレイヤーも多数見受けられたものだった。

ざっと駆け足でコナミシューティングの歴史を見てきた訳だが、コナミシューティングの魅力は、プレイヤーを飽きさせない仕掛けの数々と、他メーカーに真似のできない音作り・曲作りのうまさだろう。中には、パズルシューティングとも呼べる「クォース」や「魂斗羅」「餓流禍」などの人間が出て来るアクションシューティング等もあり、機会があれば皆さんにご紹介したいと思う。

プロフィール
藤渡 和聡
（ふじわたり・かずあき）
1963年生まれ
念願の「ゲーム批評」デビューを果たした、妻子持ちでゲームの企画・仕様・プロット・脚本・進行管理にライターまでやってる何でも屋。かかわったゲームはSFC・PS・SS・FXで数本。「カルトQ」第2回コンピュータゲームの回で優勝した事が唯一の自慢。現在、ガッツマン製作委員会所属。

グラディウスⅡ【STG】　メーカー：コナミ／機種：アーケード／発売年度：'88年

IREM

シューティングの潮流に大きな影響を及ぼしたR・タイプ

かつて独創的なSTGを次々とリリースした「アイレム」。このメーカーの代表作「R−TYPE」「イメージファイト」を徹底分析する。

STGの革命 R−TYPEの衝撃

かつて珠玉の作品の数々がアイレムM72基板上を駆け抜けた。1987年、すべては「R−TYPE」から始まる。

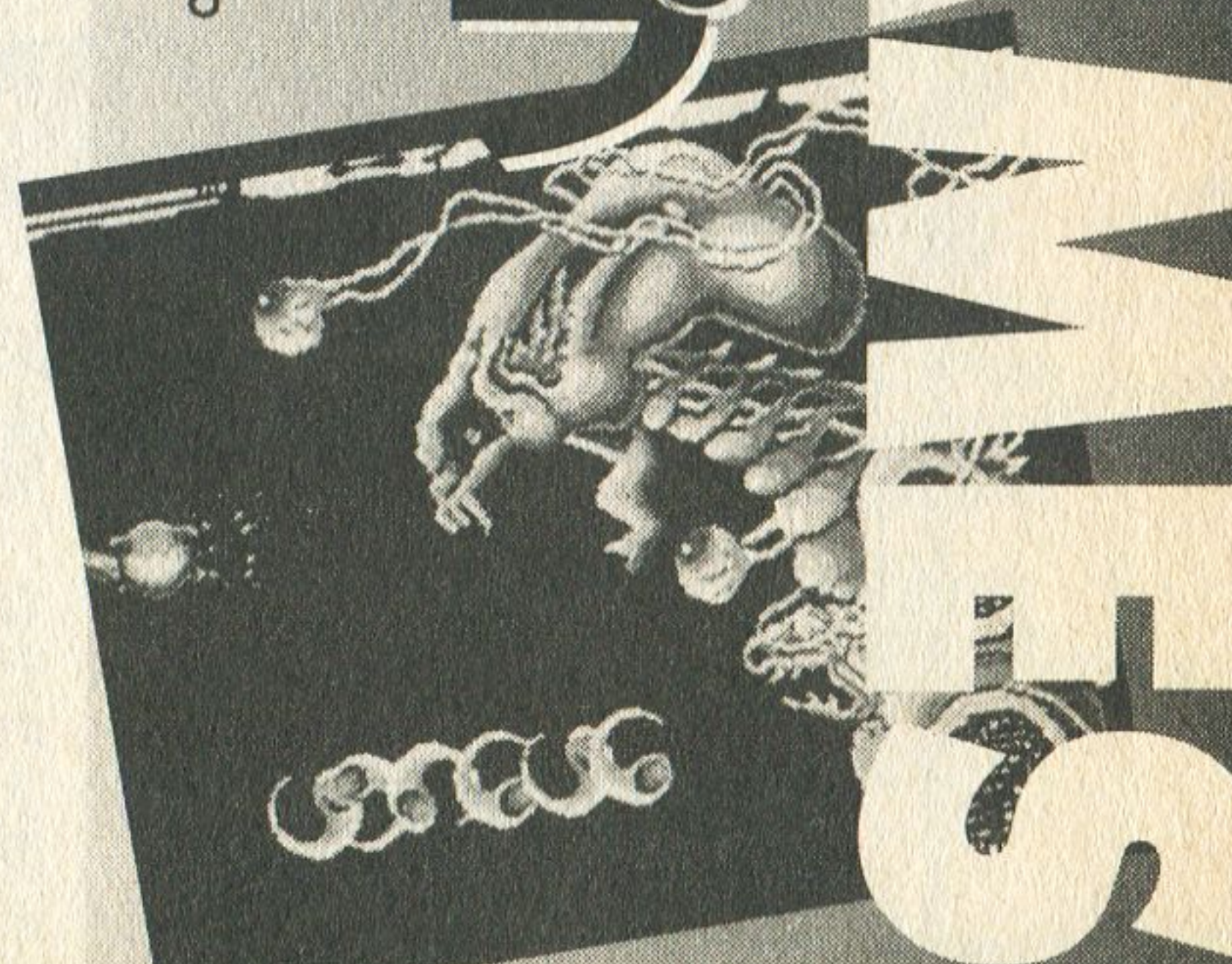
「R−TYPE」は横スクロールSTGの傑作中の傑作である。その独自性と極めて完成されたパターン学習型のゲーム内容は今日でもまったく色あせることはなく、その影響は計り知れない。繊細で緻密に描き込まれたグラフィックは、そのデザインセンスとともに、かつてない程のインパクトがあり、原色を抑えた渋めのダークな色彩、光源方向を意識した描画手法等、それまでのドットワークとは明らかに次元の異なるリアルなものだった。特に自機R−9のフォース、ビットを加えたフル装備状態の勇姿は突出した機能美を見せており、タイトル画面のシンプルかつ硬質なデザインも至極ハイセンスで象徴的だ。

ゲーム性においての「R−TYPE」の提示した先進性、革新性ではなんといっても自機システムにおけるフォースと波動砲の存在が筆頭にくる。フォースは、敵の通常弾を相殺してしまう能力を持ち、完全に無敵なので「グラディウス」「ダライアス」系のシールドとはまったく性質が異なる。フォースで敵弾を防御しつつエネルギーを溜め、一点突破を計る。この攻撃と防御の織りなす絶妙なリズムは、かつてなかったまったく新しいシューティング感覚であり、殺される前に殺せ的な攻撃主体のバリ撃ちシューティングとは一線を画していたのである。

フォースがもたらしたもう一つの功績は、プレイヤーが状況に応じてフォースを着脱、射出し、任意に前方、後方射撃の切り替えを可能にしたことだ。フォースは装着することにより防御が可能になり、更にパワーアップすることでR−9は3種の選択型特殊兵器を装備する。後部装着時においては、これら特殊兵器の使用に加え、後方防御も可能となるのである。単体でこれだけ多彩な、しかも独立した能力を有し、プレイヤーが自在にコントロールできるオプションは存在しなかった。

そして、なによりも素晴らしいのは、これらの応用性の高い斬新な自機システムを、ゲームとして十二分に活かすべく各ステージが練り込まれていたことであろう。

「R−TYPE」は全8面構成で、毎面独創的なシチュエーションとアイディア、極めて高いゲーム性に彩られているが、中でも3面の巨大戦艦面はその数面にも及ぶ圧倒的な戦艦の大きさと、それを視覚的にもゲーム的にも効果的に演出している変則スクロール、細かい兵装のバリエーション

R−TYPE【STG】　メーカー：アイレム／機種：アーケード／発売年度：'87年

や剥がれ落ちる外壁のリアリティなどで、ダントツのインパクトがあった。この巨大戦艦というシチュエーションが、後のシューティングゲームにいかに影響を与えたかは誰もが先刻承知と思われる。反射レーザーは、R-9の特殊兵器の中で最も斬新かつ特徴的だ。それまで「グラディウス」のレーザーの美しさと強さに魅了されていた私にとって、本来障害であるべき前景地形をフル活用する、このまったく新しいレーザーの登場は、戸惑いを覚えるほど衝撃であった。まるでブロック崩しの弾が壁に跳ね返るように反射する光の筋は美しさと同時に、時として現れる思わぬ伏兵をも貫く偶然性があった。

「R-TYPE」の遊びとして極度に戦略的に練り込まれた展開は、敵が自らの意思で動く高度に発達した知的生命体であるかの如き錯覚を起こさせ、数々のイベントと対峙するたび、それは視覚効果とともに恐怖となってプレイヤーに襲いかかる。苦渋の戦闘を積み、敵と己を知ることで初めて精巧に仕組まれた罠に勝てる。この勝利の味こそが、パターン学習型シューティングを確立した本作品の醍醐味だ。

その翌年に発表された「イメージファイト」は、「R-TYPE」でのパターン学習型シューティングの成果を縦スクロールシューティングのアプローチで実践し、昇華させた意欲作である。

このゲームでは、溜め撃ち、防御の概念を省き、最大3個装着可能なポッドによる全方向射撃を展開している。ポッド(赤)は、射撃方向がプレイ中のレバー入力に常にダイレクトに反応するのが最大の特徴で、そのプレイ感覚は縦シューの要である連射による撃ち込みとリアルタイムな射撃方向のシフトとの連携がベースとなる。

グロテスクなキャラも印象的だった「R-TYPE」。

「イメージファイト」は、孤高のゲームだ。その難易度の高さもさることながら、狭い地形の合間を潜り、弾避けと同時に射程を定め、さらに適切なスピードを任意に選択、場合によってはその際に発生するバックファイアをも兵器として利用するという、極めて高度な操作テクニックをプレイヤーに要求する。それゆえ、パターン学習、自己鍛錬の要素がさらに強まり、臨機応変に構えただけでは対処しきれない内容となった。

だが、これらはすべて意図的に仕組まれたものであり、「R-TYPE」を通過した者すべてに対して、また縦スクロールシューティングのプレイヤーすべてに対して叩きつけられた挑戦状だった。このことは、5面までのイメージトレーニングでのシューティングパーセンテージの累計が合格点でなければ補習ステージに送還されることからも伺え、その補習ステージの難易度は常人では脱出不可能なほど過酷を極めているのだ。この戸○ヨットスクールのような厳しさに耐え抜いた精鋭のみが6面以降の実戦に投入され、栄光を勝ち得るチャンスを与えられたのである。

このゲームにおける開発者の卓越したクリエイティビリティは、多くのシューターの自尊心を挫き、敗北と絶望感で包んだであろう。子孫に恵まれた「R-TYPE」とは対照的に、「イメージファイト」の血と意志を継ぐゲームが、その後ほとんど現れていないのは、そのためだろうか。

シューティングに対する極端なまでにストイックな姿勢は、今日のゲーム事情では受け入れられ難い。だが、かつて私がシューティングに求めていた価値観をことごとく破壊してくれたこの両作品は、いまだにプロとしての自分にとっての目標であり、永遠の師なのだ。

プロフィール
広尾遊戯
(ひろお・ゆうぎ)
1967年生まれ。
某ゲームメーカーの古株グラフィックデザイナー。ゲームは遊ぶのも創るのも好き。最近、パーソナルなゲーム制作に新たな地平を発見する。無類のTechnoジャンキー

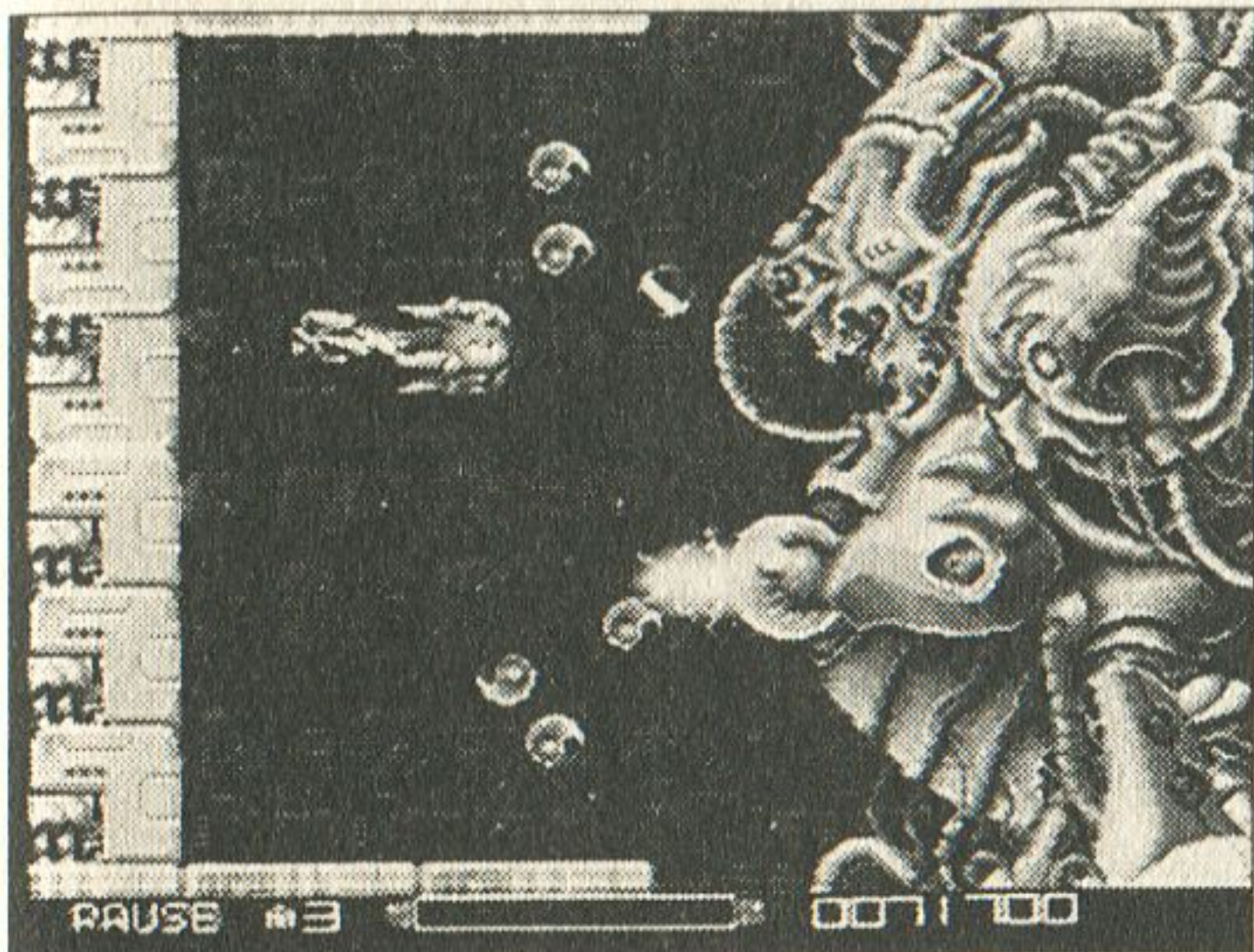
イメージファイト【STG】 メーカー：アイレム／機種：アーケード／発売年度：'88年

R-TYPEシリーズ作品

◆R-TYPEⅠ・Ⅱ（'88／PCE）
PCエンジン用に、アーケード版を1~4面と5~8面とで二分割してリリース。当時の家庭用ゲームとしては、高い水準のグラフィックを誇り、PCエンジンのキラータイトルとしてハードの普及に大きく貢献した。

◆R-TYPEⅡ（'89／AC）
多くのゲーマーが望んだ待望の続編だったが、あまりにも強いパターン性、いまいち使えない拡散波動砲などがプレイヤーに不快感を与え、続編ものの悪いパターンにハマった作品。エンディングが素晴らしいだけに、難易度がもう少し低ければ…と惜しまれる。

◆R-TYPE（'91／GB）
ハードの性能からすれば、非常に良い出来と言える作品。3面の巨大戦艦なども上手く再現されていて、ファンも納得の仕上がり。ただし、巨大戦艦の後にいきなりAC版の6面にあたるコンテナステージが現れるので驚くぞ。

◆スーパーR-TYPE（'91／SFC）
AC版R-TYPEⅡを、SFC用にアレンジ移植した作品。難易度が調整できるのが嬉しいが、特に魅力のある部分はない。ボス戦で死んでも、面の最初に戻されるのは、復活が容易な半面、同じ場所をやり直す煩わしさがある。

2面が異常に難しい「スーパーR-TYPE」。

◆R-TYPEⅡ（'92／GB）
AC版の難しさをそのまま移植、いやむしろ、こちらの方が難しいかもしれない。画面が狭いのに、敵の動きが速く、数も多い。拡散波動砲もあるが、いまいち使えないのもAC版と同じ。ゲームボーイでの発売は無謀だったかも。

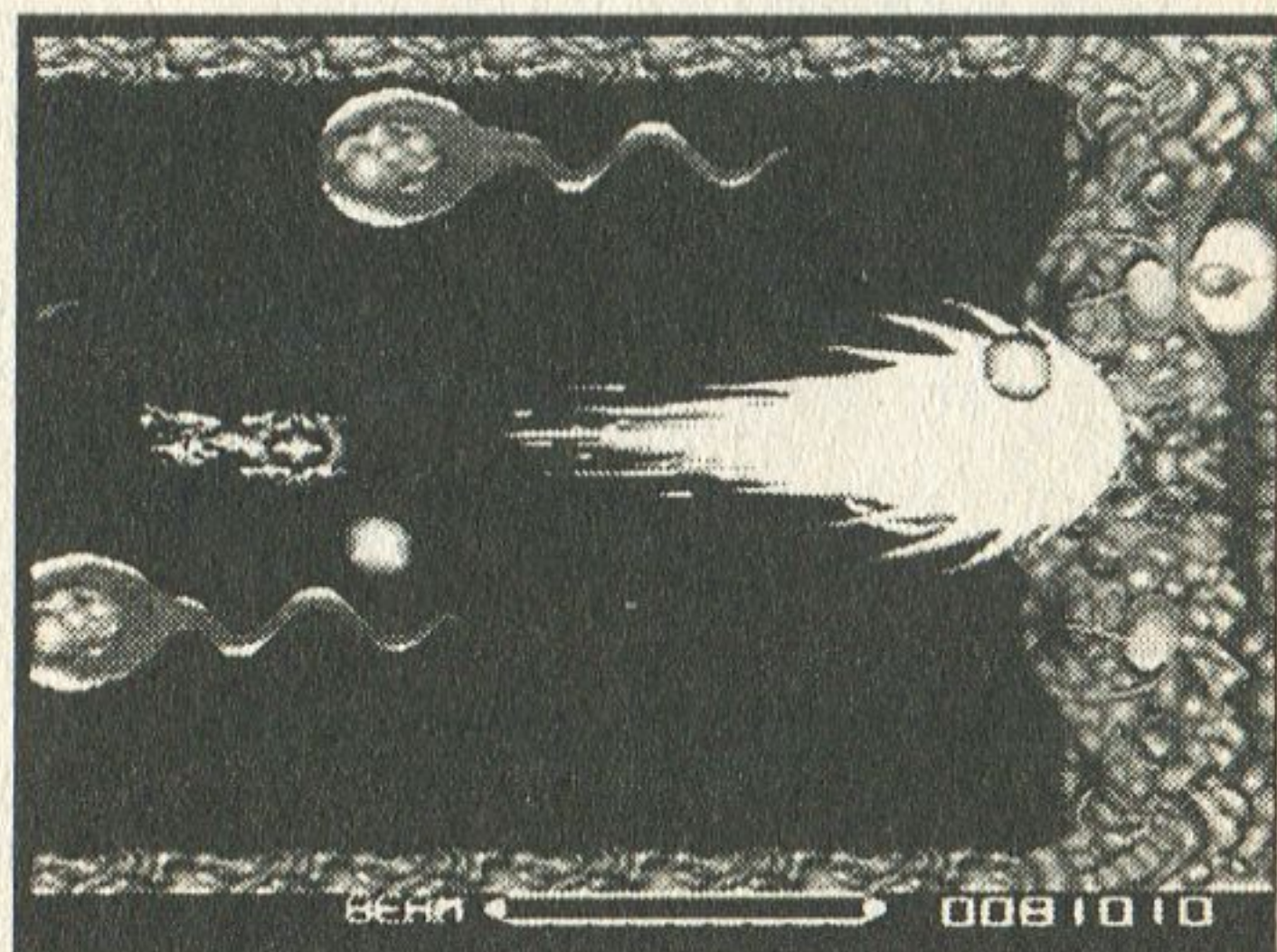
◆R-TYPE LEO（'92／AC）
R-TYPEの名を持つ、別物のSTGというのが正直な感想。入り組んだ地形をかわしつつ、出てくる敵を潰していくという作業を要求され、シューティングとしての爽快感がまったく得られない。改めて初代「R-TYPE」の偉大さをしらしめるだけの結果に終わった作品と言える。

◆R-TYPEⅢ（'93／SFC）
フォースが3種類から選べたり、波動砲を連射できるハイパーモードがあるなど、新たな試みがある3作目。「R-TYPE」の続編としては、グラフィックが野暮ったいなど不満があるが、STGとしては良くできている。音楽が元祖のアレンジであるなど、「R-TYPE」へのオマージュ的な作りも好感が持てる。

アイレムアーケードSTGリスト
（R-TYPE以後）

1987
■R-TYPE
■Mr.ヘリの大冒険
1988
■イメージファイト
1989
■R-TYPEⅡ
■X-マルチプライ
■ドラゴンブリード
1990
■アイレム エアデュエル
1991
■ギャロップ
■サンダーブラスター
1992
■R-TYPE LEO
■ガンホーキ
1993
■海底大戦争
1994
アイレム、ゲーム制作休止

評価の高い「R-TYPEⅢ」が、シリーズの遺作となった。

スーパーR-TYPE【STG】 メーカー：アイレム／機種：スーパーファミコン／価格：¥8,500／発売日：'91年7月13日 © 1991 IREM CORP
R-TYPEⅢ【STG】 メーカー：アイレム／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800／発売日：'93年12月18日 © 1993 IREM CORP

「デザエモン+」で知る、STGを作る楽しさと難しさ

自分だけのSTGを作りたいという、ゲーマーの思いを叶えてくれるツールソフト「デザエモン」シリーズの魅力とは？

「デザエモン+」は、PS用にリリースされたシューティングを作るソフトだ（FC・SFCからのシリーズで、今回3作目になる）。

ツクールソフトと言えば、RPGや他のジャンルでもリリースされているが、その中でもこの「デザエモン」シリーズは、非常によく出来たソフトと言える。その大きな要因となっているものに、グラフィック機能があげられる。この部分を他のソフトでは簡単に誰でも作れるようにと、グラフィックを用意した形を取っているが、「デザエモン」では、ユーザー自身が描き込めるようになっている。

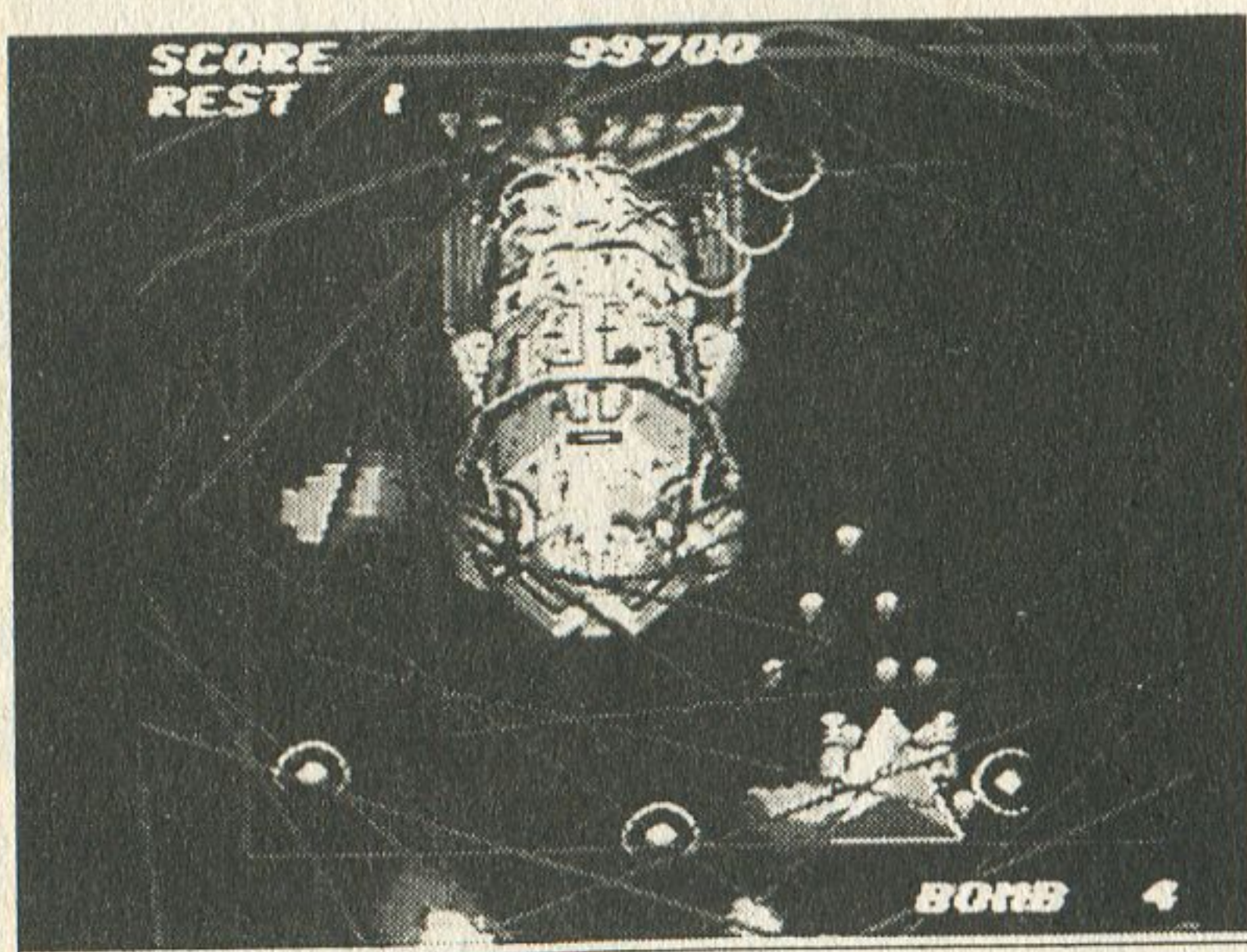
この自分で描き込む行為こそが、ツクールソフトの醍醐味であり、ユーザー自身のオリジナル色を強くアピールできる。自分の思うストーリーや考えに、必ずしも用意されたグラフィックは合わないこともある。そんな時、描き込み機能があるならば、ユーザーの考えをストレートに表現することが可能なのである。

ユーザーによっては、グラフィックを描くのが苦手な人もいるだろう。そのことを踏まえた上で、描き込み機能とゲームサンプルを用意してフォローする理想的な形になっている。加えて、このサンプルをさわることで、シューティングの仕組みや、グラフィックのコツが分かるようになっているところも評価すべきである。

実際、私の尊敬する人が「ハ虫類を知るにはハ虫類に触れること、生活して見ること」と言葉を残しているが、まさにその通りで動物園で見るだけではパッと見の面白さを感じたに過ぎないのである。これはシューティングにも言えることで、シューティングを知るにはシューティングに触れる。それができるのが「デザエモン」シリーズなのである。

今までプレイしていただけのユーザーが持つ、面白い、そしてつまらないの感覚的な個人評価に対して、「デザエモン」のシステムに触れることは、シューティングの基本的な制作部分を理解することができ、そのことにより、そこに見える面白さなどの納得した答えが得られるのである。

岡元氏が「デザエモン+」で制作したSTG。

プロフィール
岡元建三（おかもと・けんぞう）：1969年生まれ。造形家。ほとんどのゲームに手を出すヘビーユーザー。最近はアトラス「女神異聞録ペルソナ」イベント用衣装制作など、精力的に活動。多忙な毎日を送る。

また、「デザエモン+」には、SFCソフト「デザエモン」で開催されたコンテストの入賞作が収録されており、インディーズレーベルの歌手のCDを聞いているような懐かしさを感じた。

SFCの頃に「デザエモン」を何本も買っては作っていたが、このソフトにはあるお楽しみがあった。中古で買うと、もれなく前のユーザーが作った作品が付いてくるのである。中古に出すユーザーといえば、途中で作るのを断念、挫折をした人が大半のようで、その作品のチープさが、下手なお笑い番組を見るよりも面白く、やりたい欲求をぶちまけてみたけど図工の評価1で終わった物が多く、楽しませてもらった。

最近シューティングがつまらない、あまり好きではないと思う人は、色々なアイディアを活かすことができる「デザエモン」を使って、自分なりのゲームを作ってみてはどうだろう。作る難しさを知るとともに、シューティングの面白さ、気持ち良さの発見があるだろう。

デザエモン+【ETC】
メーカー：アテナ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年5月24日

TAITO

タイトーシューティング その強烈なる個性と「メッセージ」性

「ダライアス」シリーズから「レイストーム」に至るまで、孤高の道を歩んできたタイトーシューティングの足跡をたどる。

徹底された世界観と圧倒的な演出

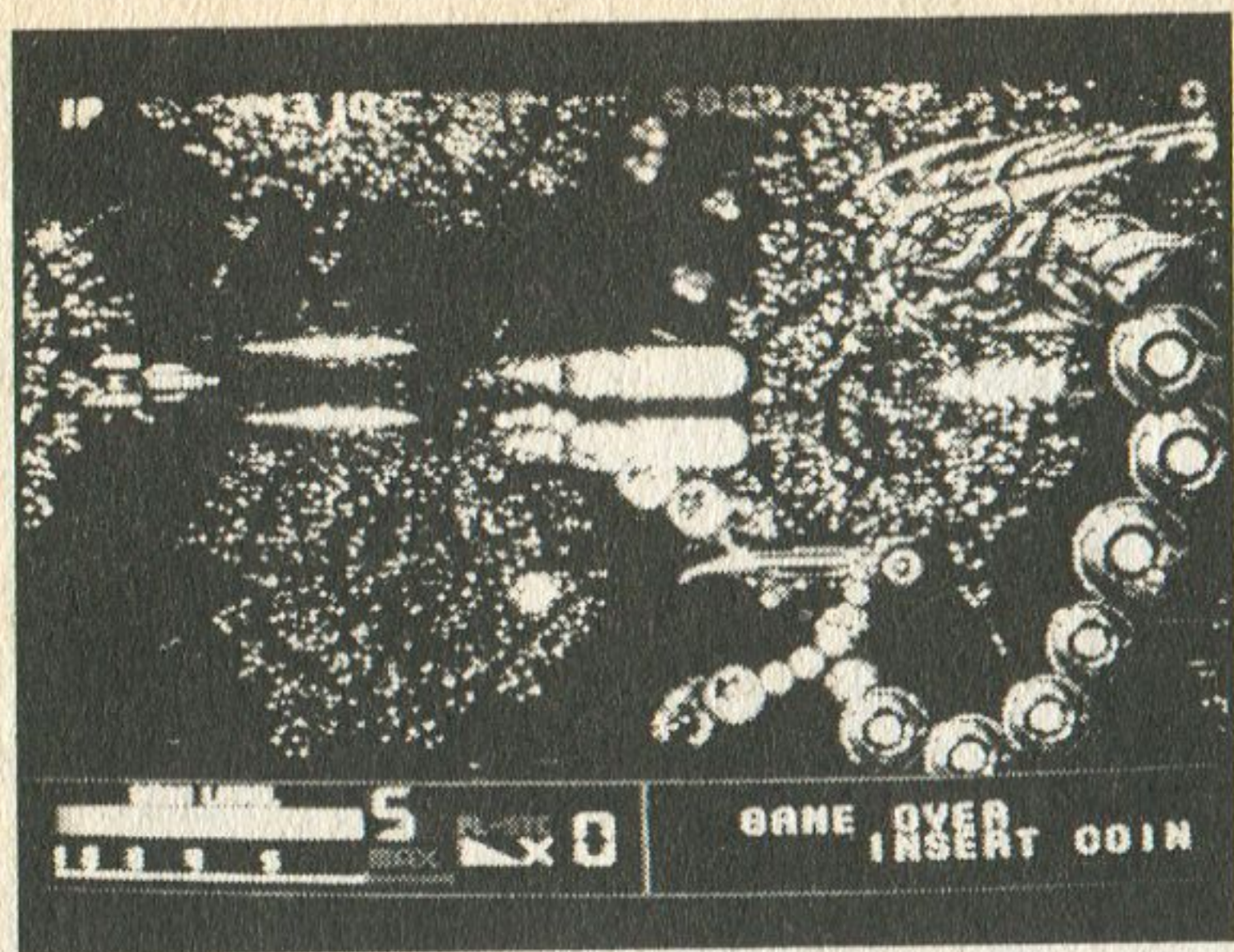
多くのSTGがゲームシステムの迎合、難易度の激化への道を歩み出した中、タイトーはひと味違った角度からSTGの面白さを追求し、他のゲームとの差別化を図って行った。今回は、ゲーム界において特異な位置に存在するタイトーSTGの魅力を探ってみたい。

タイトーSTGの出発点である'87年発売の「ダライアス」は、多くのゲーマーに衝撃を与えた。横三画面・ボディソニック付きの特製筐体、一画面分の大きさがある、魚介類をモチーフにしたボスキャラクターなど、その登場には強烈なインパクトがあった。しかし残念なことにゲーム内容は今一つといった印象を禁じ得ない。横三画面といった大型モニターを使用しながら、内容的にはそれまでのSTGとあまり変わることのない一般的なものであったからだ。それでも「ダライアス」がSTGファンに絶大な人気を誇ったのは、三画面の迫力やゲーム性だけでない、映像や音楽によって形成された世界観によるものであろう。

「ダライアス」は、主に宇宙を舞台にしたSTGである。その宇宙は厚い雲や岩壁、障害物のような月に遮られた「閉じた宇宙」だ。また、コースの分岐によるマルチエンディングは、バッドエンドが多く、先行きのない閉塞感を感じる。「ダライアス」が当時のSTGと一線を画したのは、こういった独特な演出があったためである。STG本来の目的である、敵を撃って壊す爽快感に、「絶望的」「虚無的」な世界観をプラスして、ニヒリスティックなイメージを作り出していた。ここが、当時のバリバリ撃ち込むタイプのSTGに慣れていたゲーマーを強力に引きつけたのではないだろうか。

そして'89年に、続編である「ダライアスII」(以下ダラII)が発表される。パワーアップシステムの変化、自機の方向転換、核トーチカなどの新しい要素が加わり、全体的な雰囲気が「ダライアス」から大きく変わったためか、前作からのファンの評価があまり芳しくなかった。しかし、「ダラII」には、後のタイトーSTGの進化を語る上で無視できない部分がある。それは、演出面による「メッセージ性」の追加である。

以前からSTGのストーリー表現は多く行われてきたが、ストーリーとは関係のない「メッセージ」をゲーム中に組み込んだのは、おそらく「ダラII」が始めてではないだろうか。最も印象に残る最終面、木星ステージはそれが顕著に現れた面である。ここに登場する最終ボスは、魚類をモチーフにするという「ダライアス」の伝統を打ち破り、プレイヤー機を巨大に

したマザーホーク」と、胎児をモチーフにした「バイオストロング」である。これらのボスから「母性」「幼児性」といったメタファーを読み取ることができる。そして、このボスとの戦闘時に流れている曲の中で、何度も出てくる「PAPA」と呟く声は、一体何を意味しているのだろうか。私には、母性、幼児性から脱却し、一人前の大人（父）になれとプレイヤーに向けられたメッセージに思えてならない。もちろん、これが正しい解釈というわけではないし、プレイした人によって様々な思いが胸に残るだろう。このように、エンディングとは異なる、もう一つの物語をイメージさせることが「ダラⅡ」の新しい魅力であったと思うのだ。

詩的なＳＴＧの極み。音楽が世界観を深める「メタルブラック」。

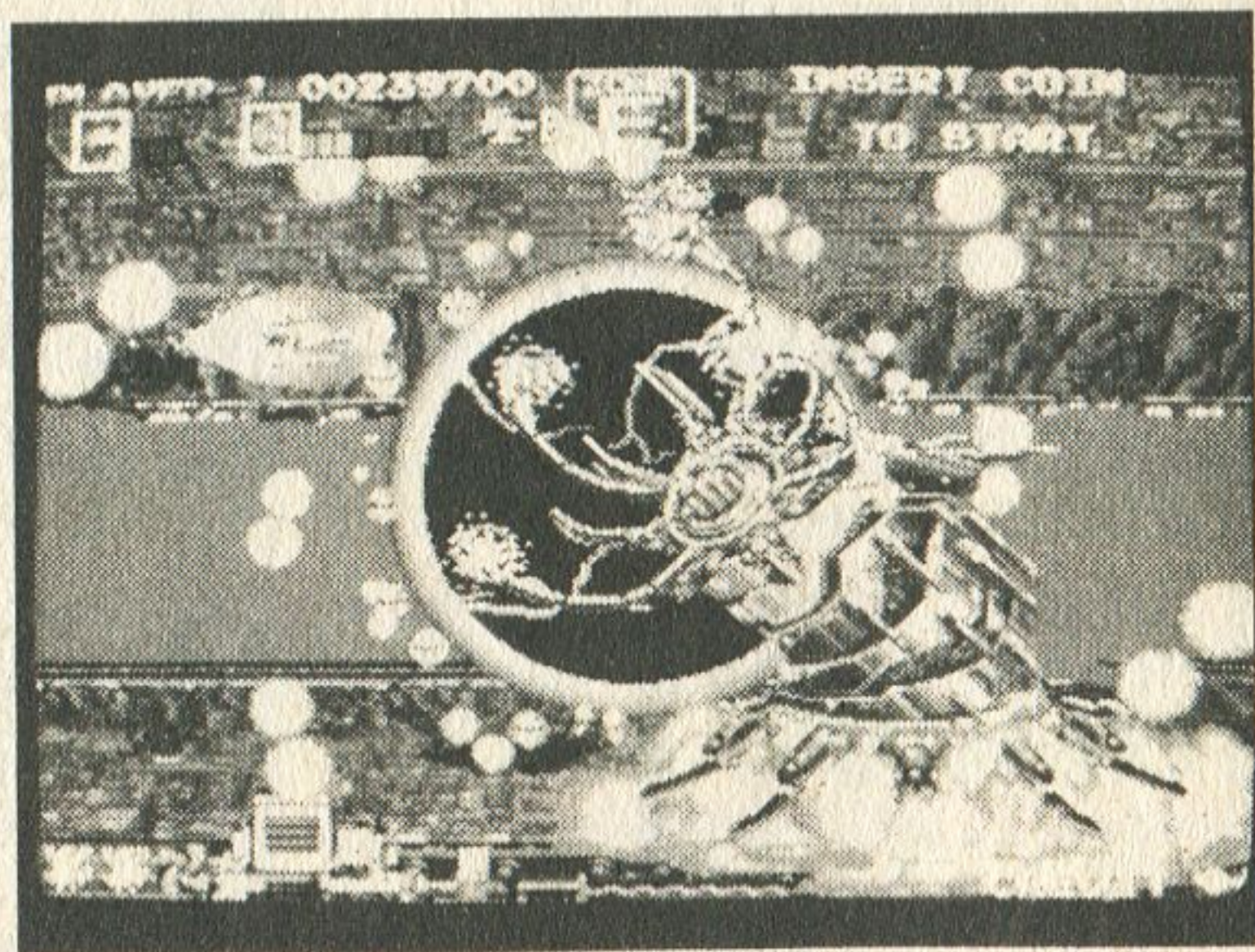
「ダライアス」のクールな世界観、「ダラⅡ」のメッセージ性、この二つの要素は、以降のタイトーSTGに連綿と引き継がれていく重要なコアとなる。このコアがもっとも前面に出た作品が、91年発売の「メタルブラック」である。この作品で描かれる地球上は徹底的に破壊され、生命の息吹は微塵も感じられない。その空虚さたるや、「ダライアス」の比ではない。アパルトヘッド、ダイオ、ギシーンなど、地上の害悪を象徴するボスキャラ群。ラスボスの背景では人類の争いの歴史が描かれ、そして破壊と同時に浮かび上がる、真っ二つに割れた地球。かつて、クリアした時にこれほど敗北感を与えるゲームはなかった。退廃感ただようオープニング、皮肉に満ちたバッドエンディングなど、強烈な毒に近いメッセージを投げかけてくる「メタルブラック」は、表現のシュールさによりヒットこそしなかったものの、一部に熱狂的な信者を獲得し、このゲームによってゲーム観が一変した人間も存在するほどである。

タイトーSTGが目指す方向性

そして、93年に「レイフォース」が発売される。この作品は、ゲーム性とストーリー性のバランスが上手く取れた好例である。

「メタルブラック」の極太・拡散レーザー、前作である「ガンフロンティア」の画面輝度を侵すほどの激しいボンバーは、共にビジュアル的にはかなり凝った作りになっているが、いずれも危険回避的な使われ方で、ゲーム性に深く関わることはなかった。しかし、「レイフォース」のロックオンレーザーは、新たに取り入れられた高低差の概念と相まって、このゲームの核となる部分を担っている。「レイフォース」では、自機より低い位置の敵をロックオンレーザーで倒すことができ、複数ロックオンによる爽快感を得るとともに、奥深い戦略性を楽しむことができる。

そしてプレイヤーは、エンディングで、ゲームの裏に隠されたストーリー「勝者なき争い」の真実を知ることになる。この作品には生命を持つ者は一切登場しない。自機を操縦する女性もアンドロイド、人の形をした機械である。すなわちこの戦いに関わった生命は、プレイヤーただ一人だけということだ。「ダライアス」から続く世界の虚無感、絶望感は、ここにも生きている。「レイフォース」最終面の初めに訪れる、白い静寂の空間には、「ダラⅡ」の最終面と同じ空虚さを感じる。

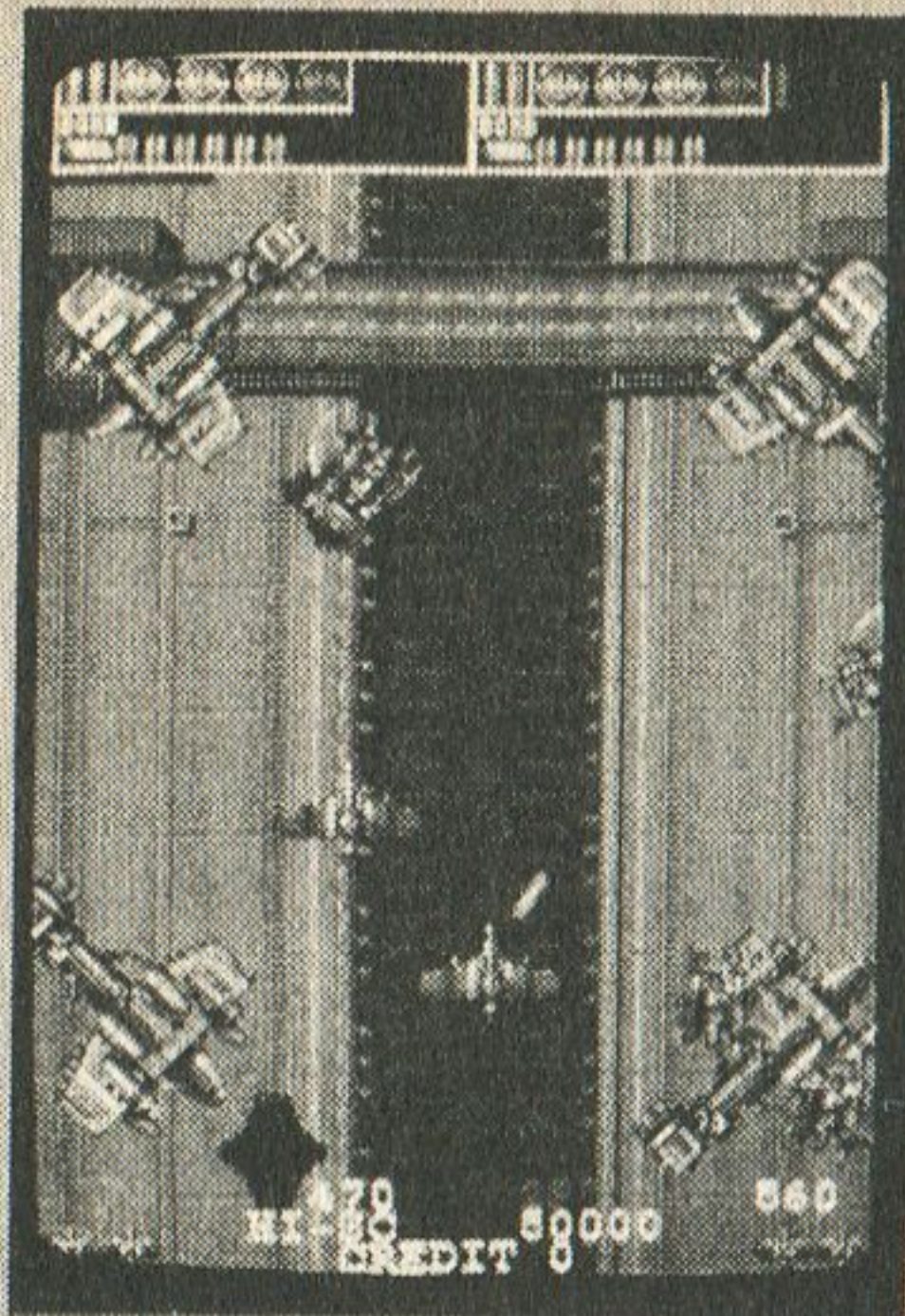
94年、それまでのタイトーSTGの集大成とも言うべき「ダライアス

ボンバー導入には賛否があった「ダライアス外伝」。

ダライアス［STG］	メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'87年 © TAITO CORP.
メタルブラック［STG］	メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'91年 © TAITO CORP.

鉄と火薬と魂のSTG
ガンフロンティア

「ガンフロンティア」は、いわゆるボンバー型のオーソドックスな縦STGであるが、特筆すべきは徹底的に作り込まれた世界とストーリー性にある。

タイトルにもあるように、西部開拓時代の雰囲気を題材に描いている。ゲーム全般にゴールドラッシュ当時の空気が流れていて、コインを集めてショットをパワーアップさせたり、金塊を拾ってボンバーを溜めるといったシステム的な面にまで反映されている。

「ダライアス」がボスを魚類で統一しているように、「ガンフロンティア」はマグナムやウィンチェスターといった銃器類でボスキャラが統一されており、タイトーSTGならではの作品に対するこだわりを見ることができる。

オープニングデモに出てくる少年が、宇宙からの侵略者によって搾取され、人類はパンの一切れも与えられないという本作品のストーリーを語るのだが、その一言一言が実に重く、見る者の胸を打つ。絶望に喘ぐ少年が言い残す「僕たちは、待っていたんだ…」という言葉と、敵に立ち向かうプレイヤー機だけが、この作品に存在する希望なのだ。ここまでプレイヤーに使命感を負わせるSTGは、他に例を見ない。

執拗なまでに構築された世界観、全編を埋め尽くす絶望感と、残された一握りの希望。このプロットは、そのまま続編の「メタルブラック」に受け継がれる。

以降、この志を継ぐ作品は出ていないが、熱き魂を残した開拓者たちを追いかける者の出現を、僕たちは、待っている。

難易度は壮絶なまでに高い。

外伝」（以下ダラ外）が発売された。「ダライアス」で生まれ、「ダラII」から「レイフォース」の作品群で発展、熟成したコアが、再び「ダライアス」に埋め込まれたのである。

「ダラ外」は、複数画面筐体ではなく、一画面の通常の横STGとして登場した。ゲームシステムは、ほぼ「ダライアス」に準じている（この作品、全編に「ダライアス」へのオマージュ的要素が濃い）のだが、無理矢理三画面に引き延ばされた「ダライアス」が、ようやく落ちつくべき姿に戻ったような印象を受ける。

この数年の間に発展したグラフィック機能により、一画面ながらも複数画面に劣らぬ画面効果を出している。多重スクロールやフェードイン・アウトを多用した背景の美しさ。より自然に、なおかつ意外性を伴って躍動するボスキャラの姿に、目を奪われた人も多いのではないだろうか。格闘ゲームに靡(なび)いてしまったゲーマーを、再びSTGに呼び戻したことも、「ダラ外」の大きな功績である。ただ惜しいのは、高い難易度である。「ダラ外」は、ボンバーを駆使し、高速の連射がないと、クリアが難しかった。「レイフォース」が、ボンバーをなくし、ロックオンレーザーの使い方次第で先に進めるような作りだっただけに、「ダラ外」の難易度はやや残念だ。

そして、この本が発売される頃には、タイトーSTGの新作「レイストーム」がお目見えしているだろう。「レイフォース」の世界を3Dグラフィックで再構築したこの作品、はたして我々にどんなゲーム性を見せ、どんな物語を体験させ、どんなメッセージを残してくれるのだろうか。新登場の16ヶ所ロックオン可能な2号機ともども楽しみである。

常々思うのは、タイトーSTGのセンスの良さと独自性である。今までのSTGでは考えられなかった演出や音楽で、我々のゲーム観を根底から揺るがしてきたタイトーSTGには、今後も独自の路線を突っ走っていってもらいたい。

プロフィール
南　敏久
（みなみ・としひさ）
年齢秘密。
制服と怪獣と横シューをこよなく愛する造形アルバイト。夏の「ガメラ2」と冬の「ID4」で今年は決まり、との事。

ダライアス外伝［STG］　メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'94年　© TAITO CORP.
ガンフロンティア［STG］　メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'90年　© TAITO CORP.

名★作★選

中には名作じゃないのもあります。

ダーウィン4081

セガ／MD／¥6,000／'90年4月7日

タイトルから分かるように、進化をテーマとした(?)パワーアップ型縦STG。DNA等を取って自機は進化していくのだが、ある方法によって突然変異を起こし、黒い鳥やカブトガニになったりする。デコ制作らしい妙なセンスが良好。

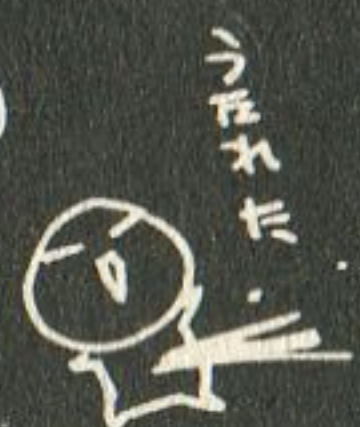
アクスレイ

コナミ／SFC／¥8,800／'92年9月11日

全6ステージ。疑似3D縦スクロール面と横スクロース面が交互に登場したり、ピンク色の対空砲火が出るなど同社の「沙羅曼蛇」を意識した作品。3種類の武器を使い分ける必要があり、戦略性のある独自のシステムを作り出している。

スターフォックス

任天堂／SFC／¥9,515／'93年2月21日

FXチップ搭載でSFCの底力を見せつけた3DポリゴンSTG。凝った構成とアイディアを満載した「和風スターウォーズ」の傑作です。ホゲホゲうるさい仲間たちの、「使えないけど、いないとなぁ」といった存在感も魅力。

クライング〜亜生命戦争

セガ／MD／¥6,800／'92年10月30日

ウイルスの突然変異によって暴走を始めた「亜生命」と、同じくウイルスから生まれた生物兵器との戦いを描いた、サイケでネガティブな横STG。内容の方は、「ラストリゾート」のシステムと「メタルブラック」の世界観を足して「パラノイア」の毒をリミックスさせたような感じ。機械と融合したウジや芋虫などのゲテモノ生物が、無数に迫ってくる様は壮観。映像にマッチした重厚なサウンドも小気味良い。この圧倒的なトリップ感覚、ぜひとも体験してほしい。ゲーム的にも、かなり良く出来ていると思うぞ。難易度高いけど。

ガンヘッド

ハドソン／PCE／¥6,200／'89年7月7日

高嶋政宏主演による同名映画「ガンヘッド」のタイアップ企画としてリリースされた。同名映画より、数段おもしろいと話題に。PCエンジンSTG黄金期の良作。個性は薄いが、テンポ良く進めるバランスとバリ撃ちSTGとしての気持ち良さは、コンシューマオリジナル作品としては優秀。オプション攻撃が多彩であり、オプション自体の攻撃が進化するというのもめずらしかった。ハドソンキャラバン用ソフトである本作。オプションモードの2分及び5分モードも楽しめる。こういった配慮もコンシューマらしくて良い。

バトルマニア

ビック東海／MD／¥6,800／'92年3月6日

美少女二人が某国の皇太子を救うために戦うハチャメチャなゲーム。内容は、カプコンの「ロストワールド」みたいだが、とにかく爽快かつバカバカしいノリが最高。なによりも楽しいのが、助けた皇太子が一緒に戦ってしまうところだろう(笑)。

鮫！鮫！鮫！

東亜プラン／MD／¥6,500／'90年11月2日

東亜プランの名作シューティングの移植版。典型的なボンバー型で、けっして派手な作品ではないが、堅実な作りで縦STGの王道を行っている。地上にいる人文字部隊などの小さな演出も良い。セガの名物広報、竹崎氏もオススメの一本だ。

パラノイア

ナグザット／PCE／¥5,800／'90年3月1日

イロモノとしては超一級(?)。イカれた世界と不快な音楽が、タイトルにピッタリ。スタート時に出てくる芋虫を助けると、面の途中でサナギになり、最後には蝶の大群となってボスに突っ込む（しかも役に立たない）という演出がグー。

X

任天堂／GB／¥3,900／'92年5月29日

ゲームボーイ唯一の完全立体空間を実現した3DSTG。最大の特徴はワイヤーフレームを用いた3D表現。懐かしのベクタースキャンを彷彿とさせる画面の中で、しっかりと空間が表現されている点には驚きを禁じ得ない。多彩な任務やトレーニングモード、ゲームバランスの妙など、細部までこだわった丁寧な作りが光る秀作。

武者アレスタ

東亜プラン／MD／¥6,800／'90年12月21日

「ザナック」を生みだしたコンパイルが開発した作品。シューティングの面白さを心得た、爽快感あふれる作りは見事。豊富なオプションのフォーメーションや、バランスの良いサブウェポンなど、今でも十分に楽しめる。ともするとイロモノになりがちな和風テイストを、上手く調和させているところにも注目してほしい。

ジノーグ

メサイヤ／MD／¥6,500／'91年1月25日

美麗かつ異質な世界観とグラフィック。自機が筋肉質な翼を持つ男というだけでも、そのシュールさは伺える。そしてボスは圧巻。あの「超兄貴」の前身ともいえる本作は、STGにはめずらしいダークファンタジーに彩られている。難易度は激ムズだが、一見の価値アリゲーには違いない。メガドラを語るなら、はずせない一本だろう。

SPECIAL INTERVIEW

RAYSTORM レイストーム

「レイストーム」制作者インタビュー

「レイストーム」は3D空間を意識して作った作品です。

新しいシューティングとして注目を集めている「レイストーム」の制作者に、本作の魅力とシューティング観を語ってもらった。

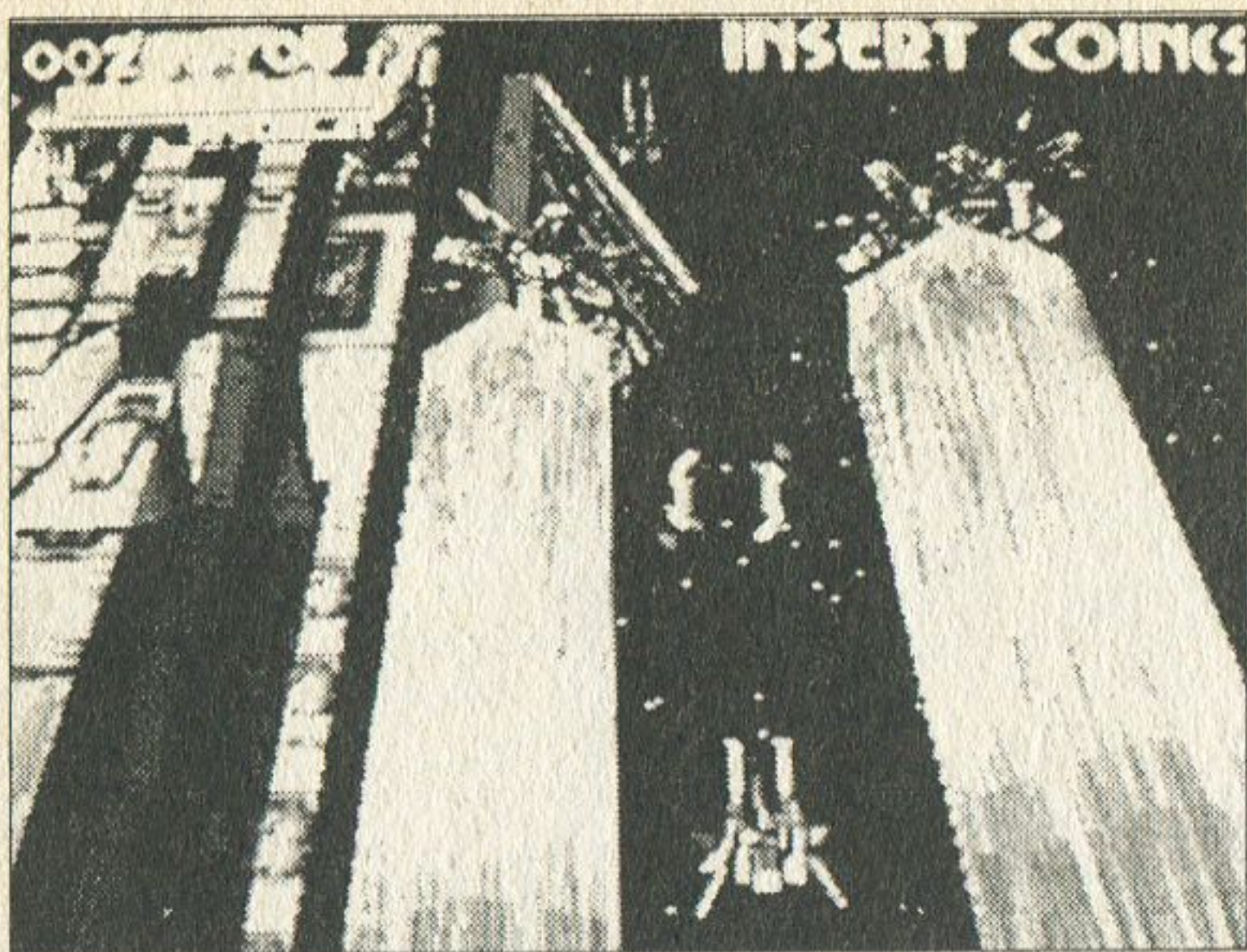
RAYSTORM

新しい視点に立った作品「レイストーム」

編集部（以下編）：「レイストーム」は、「レイフォース」の続編ですね。

Y氏：システム的には続編という形になってます。制作スタッフもほとんど前回と同じです。

編：今回は3Dで表現されていますが…。

Y氏：「レイフォース」の時も、画面を立体的に見せるという試みをやってたんですけど、以前のハードでは非常に難しかったんです。それが今回、基板の性能が上がって立体的な表現がしやすかったところが良かったですね。立体表現力が上がったんで、それを活かすためにどうするかというところから開発が始まりました。実は、最初の企画段階で、3Dにするかどうか開発の間でも意見が割れたんです。ハーフトップビューにすることによって、高さの概念は前作より分かりやすいんですが、逆に同高度が分かりづらくなった。それともう一点、「レイフォース」は非常に地味な印象があったと思うんです。だからといってバリバリのシューティングにするのではなく、もっといろいろなものを破壊した雰囲気を出したくて。その二点を合わせた結果、ハーフトッ

プビューにして、同高度の敵もロックがかかるようにしました。このことについても意見が分かれまして、「それじゃレイフォースじゃないよ」という意見もあれば、「爽快感が出て、いいじゃん」という意見もあって。結局、今回は爽快な方を選びました。前作の地味という評価をひっくり返せればいいと思います。

編：「レイストーム」の出来には満足されていますか？

Y氏：新しい基板でやりたかったことが全部はできたわけではないですが、できる限りやったつもりです。

3D空間を活かした表現が光る。

編：できなかった部分というのは？

Y氏：細かい作り込みの部分ですね。キャラクターの面で、表現しきれなかったところが。

編：ボスキャラクターの変形など、凄いですよね。

I氏：とりあえずポリゴンなので、できる限り立体的に見せようと思いました。自分としては、アニメ的な演出をすごくしたかったので、ロボットは絶対欠かせないなと思って作ったわけです。

Y氏：今回はアニメーションがすごく使えましたから。以前はキャラクターパターンを全部描かなければいけなかったんですけれど、今回はプログラムで動かすことができたので、かなり意図した動きができましたね。

制作過程で作り出される深い世界観と音楽

編：前作のボスが立体になって出てきますが、意識されましたか？

Y氏：あまり意識はしませんでした。かけ離れないようにはしましたが、前作のキャラクターとイメージを重ねているということではないです。ただ、リアルな絵を見せることは意識しましたね。

編：キャラクターを決定するまでに、相当考えこまれるのでは？

I氏：そうですね。まずゲームの指針をもらってキャラクターを考えて、攻撃方法を考えて、動きつけてみたいな感じです。例えば、ボスが攻撃する前にハッチが開くとか、そういう見た目で攻撃が来ることを分からせるような作りにはしています。キャラによってはパーツが多くなりすぎて、かなり迷惑をかけちゃったりしました。

編：「レイストーム」の曲を担当されたZUNTATAさんの音楽は、どれも繊細で美しいですね。

Y氏：こちらが用意した素材から、サウンドの方でまず作品の世界を作っていて、そこから独自のイメージを膨らませていくそうです。私たちが考えているのとは多少イメージが異なる場合もあるんですが、実際にゲームで合ってる、合ってない、というのは好みの差ですからね。

編：ZUNTATAの方と一緒に世界観を作り上げられているという感じですか。

Y氏：いや、サウンド側の考えたイメージに従ってずっと作っていくので、こちらのイメージとは別の、さらに発展したイメージという形になりますね。ですから、どんな曲ができあがってくるのか楽しみにしている部分があります。

編：こういう世界を作りたいんだ、みたいなものはありますか？

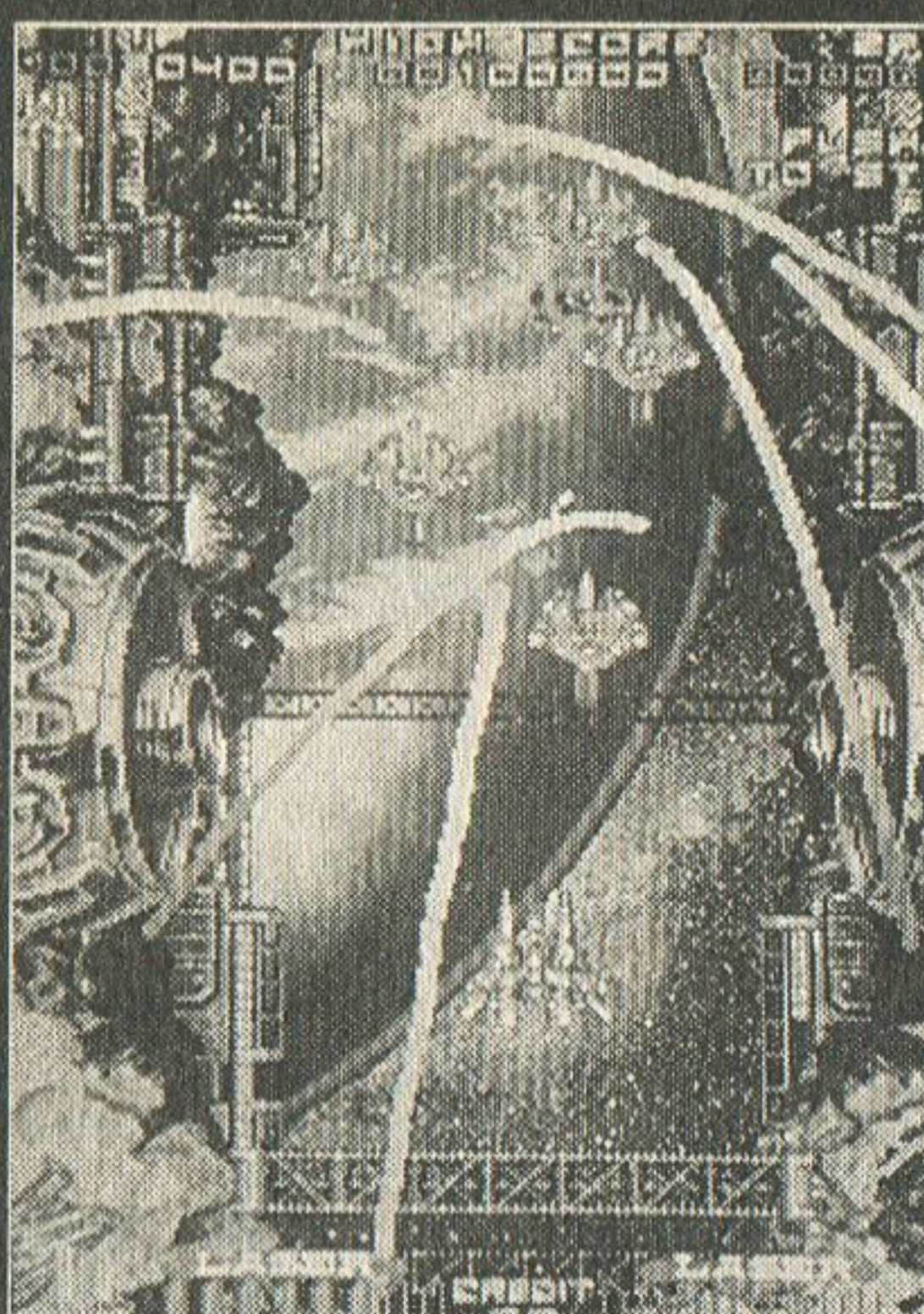
Y氏：非常に難しいですよね。シューティングは見せ方で物語を語っていかないと駄目なんですよ。全体的な流れとか、状況の雰囲気の演出とか。ストーリーを考えると、どうしても暗い方にいっちゃうんですよね（笑）。前回もそう

Y氏：「レイストーム」企画・キャラ担当。
他、「レイフォース」企画・キャラ担当。
「スーパーチェイス」「カイザーナックル」キャラ担当。

I氏：「レイストーム」キャラ担当。
他、「チェイスボンバーズ」
「カイザーナックル」キャラ担当。

N氏：「レイストーム」ソフト担当。
他、「オペレーションサンダーボルト」
「ダライアス2」「スペースガン」
「ハットトリックヒーロー」「ガンバスター」
「レイフォース」ソフト担当。

「レイフォース」

'93年に発売された、縦スクロールSTG。自機よりも低空の敵をロックして破壊するロックオンレーザーは、高さの概念による新鮮なゲーム性を生み、まとめて敵を倒す爽快感とレーザーの軌跡が作り出すビジュアル的な美しさをも兼ね備えた、優れたシステムである。縦STGはボンバータイプのものが大半を占めているが、「レイフォース」にボムは存在せず、追いつめられる前にロックオンレーザーで敵を潰していくというスタイルは新鮮であった。

STGのものとは思えない繊細で透明感のあるサウンドなど、演出面にも力が入っていた。ゲーム性と世界観が共に優れている、完成度の高い作品といえるだろう。

なんですけど、やっぱり悲劇の方が印象に残ったりしますよね。そういったところからドラマ性を感じます。できればユーザーの方たちの裏をかいてみたいんですけど。

RAYSTORM

アーケードゲームならではの面白さ

編：今、シューティング離れが起きていると思うのですが、何か工夫された点はありますか？

Y氏：とにかく、見た目には一番気を使ったと思いますね。前作が地味というのは、社内でも言われていたことですから。例えば、前作は一面が宇宙だったんですが、今回は最初のラウンドを地上面にしました。これは、一番最初に暗い画面を持ってこないためなんです。宇宙だと、対比物が少なくなりがちですが、地上だとビルなどを自機と同高度まで持っていけて、高度差が出せますよね。そういった点も、ポリゴンらしい演出の一つです。

編：アーケードゲームにとって、1面というのはすごく大切なものですよね。

Y氏：お金の入りというのもありますから（笑）。1面のボスは何回も何回も形が変わってます。その他のボスもそうですが、動きや演出にはかなり力を入れてやりましたね。1面については、そこそこゲームをやる方ならば、たぶん死ぬ要素はないと思います。前作と同じく、ゲームのルールを覚えてもらうような形にしてあるので、1面は非常に簡単で短く、なおかつボスはプレイしていて楽しめるようにしてます。あと今回、ボムをつけましたけど、「レイフォース」の時に、右側のボタンをボムだと思っていた人がいました（笑）。ルールが分からないままゲームを進める人がやっぱりいるんですよね。シューティングゲームは操作が簡単なので、インストラクションカードを読まないで、すぐゲームを始めるプレイヤーがかなり多いんです。その対策として、最初にボタン操作のオートとマニュアルの選択画面を入れて、そこで操作の説明もしているので、初心者の方にも分かっていただけるようになったと思います。

編：最近のシューティングゲームについて感じられることはありますか？

Y氏：最近のシューティングゲームはネタ切れというか、ほとんど同じ作風のものばかりですよね。同じような画面で、同じようなシステムで。同じようなゲームを出しても、駄目だというのは分かっているわけです。他と違うものを作ってなければ、ユーザーの目に留まらないですよね。家庭用では、例えば「パンツァードラグーン」の方向性は面白いと思います。ただ、あれは家庭用に向いているゲームであって、さすがにアーケードでは辛いんですけど。とにかく、システム自体を新しいものにしていかなければならないですね。

読者の主張
あなたがゲームを始めたきっかけは?

小１の時、ＡＰＰＬＥⅡの「ロードランナー」をやって感動したから。
（青森県　阿呆ガドロ／１６歳）

編：アーケードとコンシューマではどちらが作りやすいですか？

Y氏：昔だと、アーケードはかなり無茶が効きました。家庭用との性能差が非常に大きかったんですよ。でも今は、性能差が縮まってきたので、隣の畑も良さそうだなという感じにもなりますよね。家庭用のパッドはボタンがいっぱいあって、好き勝手できそうだし（笑）。でもアーケードはアーケードで、力押しでできるところとか結構ありますから、一長一短なんですけど。アーケードは見せる商売ですから、見た目とか非常に大切なんです。筐体のデザインもすごい派手だったりとか。こういった点も家庭用にはない要素ですよね。

自機が2パターンから選べるようになった。

破壊と弾避けのバランスがSTGの本質

RAYSTORM

編：シューティングの魅力はどこにあるのでしょうか？

N氏：格闘ゲームとかですと、技とか当たっても分からないんですけど、シューティングゲームだと、弾が当たったのが分かりますよね。建物とか、障害物も分かり易い。

Y氏：ルールがすぐつかめるというところじゃないですか。あとは、やっぱり爽快感が重要ですよね。例えば、格闘ゲームだったら、必殺技が当たった時とか試合に勝った時、爽快感というか気持ち良さがありますよね。そういった気持ち良い瞬間は、シューティングでは敵を破壊した時にありますよね。どれだけ気持ち良く破壊をできるかにかかってくると思うんです。私は格闘ゲームも好きなんですけど、技を覚えられないんですよ。コマンドとか難しい操作は、シューティングにはないですよね。だいたいボタンを押せば弾が

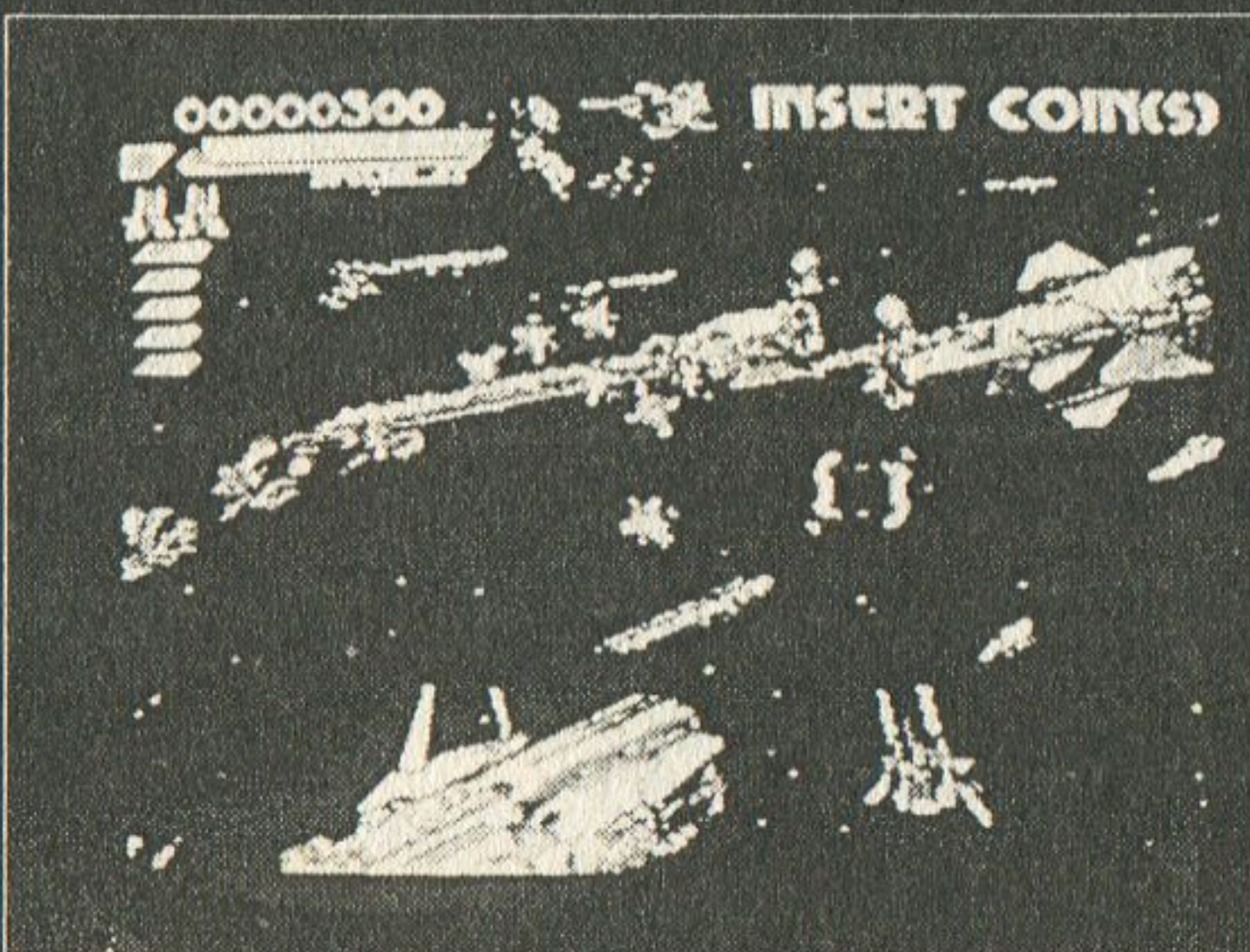
タイトーが放つ新世代シューティング「レイストーム」

システムと視覚効果が上手く調和した作品

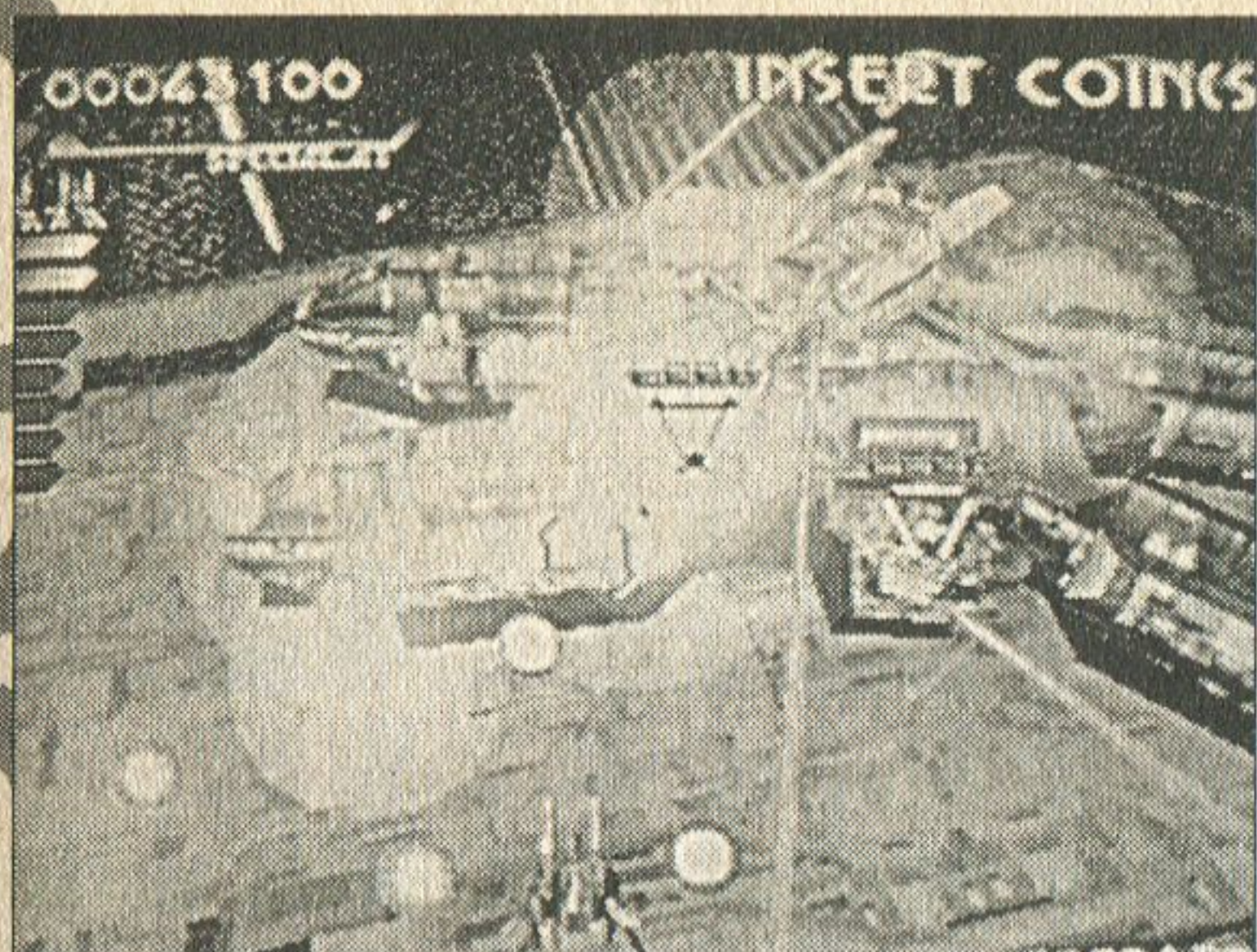
RAYSTORM

「レイストーム」は、高い評価を受けた「レイフォース」の続編である。

横画面の縦スクロールSTGは成功した例が少ないが、この「レイストーム」は、ハーフトップビューの採用によって画面に奥行きがあり、画面の狭さを感じさせず快適にプレイできる。また、そういった手法で背景を描くことにより、高低差が分かりやすく立体的な表現に成功している。

美しいCG処理による映像は迫力があり、ポリゴンで描かれたキャラクターがダイナミックに変型する様は見る者を圧倒する。前作のボスが3Dで表現されているところなど、「レイフォース」ファンはたまらないであろう。

システム的には、前作同様ロックオンレーザーが核となっている。また今回、自機と同高度の敵もロックオンできるなど、爽快感が増し、戦略的にもより奥深いものになった。

プレイヤー機を前作のものと新たに追加された機体の二種類から選べたり、他のゲームにおけるボンバー的な役割を持つスペシャルアタックの存在など、前作の良い部分を残す一方で新たな試みが取り入れられている。期待の新作である。

前作を想起させる宇宙ステージ。

出る。そういった、単純明快な気持ち良さにプラスアルファで、自分の好みの要素が入ってくるとベストでしょう。破壊と弾避けは、アメとムチなんです。シューティングって必ずそういったところがありますが、それがバランスよく入っている作品が、高い評価を受けるわけです。

I氏：シューティングゲームはやっぱり、弾をよけたときの喜びと、壊すものが派手ならば派手なほど、爽快感が増しますし、その両立が重要だと思います。今回の「レイストーム」は、横から弾が飛んでくると、パースがかかっている分、避けづらい部分があります。弾避けに関してはちょっと厳しいかなと思うのですが、爽快感がかなりありますので。

ボムは初心者対策の一環として投入。

編：どうすれば面白いシューティングゲームができるんでしょうか？

Y氏：敵の配置が一番ゲームに関わってますよね。どこで敵を出してどのように攻撃させれば面白くなるか考えるようにしています。あとは、プレイヤーを楽しませる難易度ですよね。最初から徐々に難しくなっていくわけですが、難しい部分が続いたところで、ちょっと休ませておいて、また上がっていくという。ただ難しくなっていくだけだったり、ずっと難しさが変わらないと、メリハリがなくてつまらない。ここでちょっと難しくしようとか、この面はいきなりボスを出そうとか、起伏をつけることも演出の一部です。

編：シューティングにはテンポが必要ですよね。

Y氏：そうですね。進行に緩急があって、しかもスムーズに流れていくというのが重要だと思います。

編：最後に、ゲーム批評読者にメッセージをお願いします。

Y氏：「レイストーム」は、いろいろな要素入れて、楽しめるように作ったので、見かけたらとりあえずプレイしてみて下さい。そして、せっかくゲーム批評なんですから（笑）、批評もぜひ送って下さい。こちらにもご意見を下さいという感じです。

I氏：チーム一丸となって作ったものなので、皆さんプレイしてみて下さい。全編が見所です。

N氏：僕から見ても、魅力が色々とあるので、とにかくやって下さい。

編：ありがとうございました。

（聞き手・構成　斎藤／松井）

OTHERS

縦スクロールSTGの主流 東亜プラン&ソニックウィングス

多くの名作STGを残した東亜プラン、縦スクロールSTGに影響を与えたソニックウィングスを中心に、縦シューティング界の流れを分析する。

東亜プラン ボンバーシステムの開祖

縦スクロールシューティングの歴史を語るには、まずなによりも東亜プランの作品を振り返る必要があるだろう。東亜プランは、ボンバーシステムを確立した、シューティング専門といっても良いメーカーなのだ。

ボンバーシステムを最初に取り入れた、記念すべき「タイガーヘリ」が発売されたのが、85年。まだこの頃は、敵の耐久力が低く、敵弾も遅かったため、ボンバーが絶対に必要というほどではなかった。この作品でのボンバーは、あくまで緊急回避的なものであった。しかし、時代の流れとともに、ボンバーは重要性を増していく。「飛翔鮫」では、自機のパワーアップが派手になるとともに、敵の耐久力がかなりアップした。そこで、ボンバーで弾を消しつつ敵に近づいて連射するという戦法が考えられるようになった。ボンバーが、緊急回避用から攻撃用へと用途を変えたのだ。そして「究極タイガー」では、序盤から堅い敵が次々と登場し、連射の必要性もさることながら、ボンバーの使いどころを考えなければならないようになった。

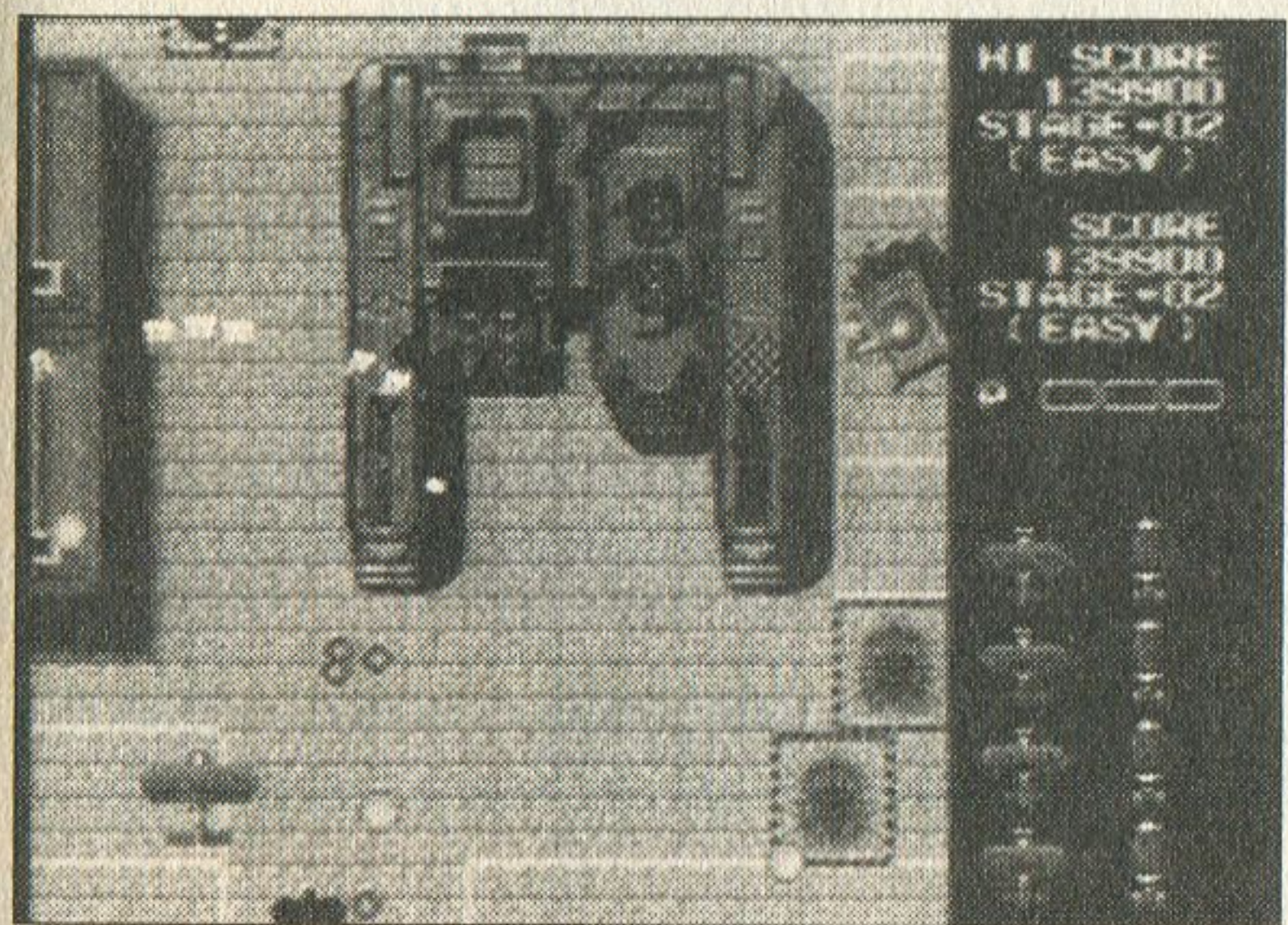
以後、東亜プランの作品は、加速度的に難易度が上がっていく。ボンバーを使うことを前提とされているような激しい攻撃は、とても常人ではクリアできなくなった。

「TATSUJIN」は、その名の通り達人でしかクリアできないような難しさであった（しかし、上手い人は何周もプレイできた）。

「ゼロウィング」は、東亜プランには珍しい横スクロールだが、これまた連射能力がないと厳しい作品であった。タイトルにインパクトがある「鮫！鮫！鮫！」は、「飛翔鮫」と「TATSUJIN」をミックスした感じの内容で、やはり一般人お断りの難易度だった。

そして92年、「TATSUJIN」の続編として「達人王」が発売された。この作品は、おそらくアーケードゲーム史上もっとも難しいSTGではないだろうか。1ステージがとても長く、敵の攻撃は壮絶、自機がパワーアップしても強くなったようには感じられないなど、多くのマイナス要素があり、シューティングマニアたちす

堅い敵のオンパレード「鮫！鮫！鮫！」(写真はメガドライブ版)。

鮫！鮫！鮫！【STG】 メーカー：東亜プラン／機種：メガドライブ／価格：¥6,500／発売日：'90年11月2日
© TOAPLAN 1990

ら遠ざけてしまった。東亜プランの衰退は、この作品から始まったのかもしれない。

その後、パワーアップとボンバーを極力排除した「ドギューン!」、パワーアップゲージを用いた「V・V」などを発表し、縦STGのパイオニアとしての意地を見せつけた。そして、機体を選択制にしてキャラクター色を強めた「BATSUGUN」を発表。この作品は、適切な難易度、テンポ良い内容で好評だったが、このSTGを最後に東亜プランは解散してしまった。

結果的に、シューティング難易度の高騰の原因を作ってしまった東亜プランだが、それを上回る功績を忘れてはならない。

縦STGの変革 ソニックウィングス

東亜プランが独自の路線を歩む一方で、「ソニックウィングス」を柱とする作品たちが台頭してきた。'92年に発売されたビデオシステムの「ソニックウィングス」は、東亜プラン系と同じくショット＋ボンバーというオーソドックスな作りだが、多くの点で優れた作品であった。

それぞれショットとボンバーに特色がある機体を8種類から選ぶことができ、バラエティーに富んでいた。機体ごとに微妙に攻略法が異なり、何度でも楽しめることができた。さらに、各機体には個性的なキャラクターが搭乗しており、ちょうど同じ頃、大ブームとなっていた「ストリートファイターII」のように、キャラクターに感情移入できるシューティングの走りとなった。ゲーム的に目新しかったのは、ステージの長さが極端に短いことである。これはボスとの闘いをメインにしているためで、かつてない軽快なテンポで楽しめた。また、敵の弾の種類が極端に少なく、純粋な弾避けに徹することができ、なおかつ万人に受ける難易度であったことがヒットにつながった。

他にも、序盤ステージがランダムで登場する、パワーアップ最強段階に時間制限がある、ボスの攻撃パターンが数パターン用意されているなど、多くの優れた要素があった「ソニックウィングス」であったが、続編では横画面の縦シューティングとなり、魅力が半減したような印象を受けた。

戦闘機とメカのバランスが絶妙な「ストライカーズ1945」（写真はサターン版）。

期待される縦STGメーカー

そういった「ソニックウィングス」の良さは、他のメーカーによって受け継がれていく。

「戦国エース」「ガンバード」といった彩京のシューティング作品は、どれもキャラクター色が強いが、システム的にもしっかりした作りになっている。ショットとボムだけでなく、溜め撃ちやオプションの練り込み方も進歩していき、そのシステム的なバランスの上手さは、「STRIKERS1945」で頂点に達した。

他にもキャラクター色の強いシューティングとして、ライジング発売の「魔法大作戦」がある。この作品には、続編としてレースゲームの要素を加えた「疾風魔法大作戦」があり、同社の「バトルガレッガ」という作品では隠しプレイヤーとして「魔法大作戦」のキャラが登場するなどしている。

シューティング界を変えるのは、ビデオシステム、彩京、ライジングといったフットワークの軽い中堅メーカーなのかもしれない。

以上、ショット＋ボンバー型の縦シューティングの歴史を振り返ってみた。このジャンルが、今後どのように発展していくのか見守って行きたい。

プロフィール
須藤 玲
（すどう・れい）
1969年生まれ
シューティングと格闘ゲームに命をかけるゲームライター。最近のマイブームは「トム＆ジェリー」。ピアノを弾くトムの指がふたに挟まれてペラペラになるシーンで抱腹絶倒し、座骨神経痛が再発した。ちなみにジェリーは意地悪だから嫌い。

STRIKERS1945［STG］ メーカー：アトラス／彩京／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'96年6月28日

本当!?

縦置きテレビは本当に壊れるのか？

続々と移植される縦STGの裏側に潜む、家庭用テレビ縦置き問題を検証する！

最近、縦画面のアーケードゲームが家庭用に移植される場合、横画面と縦画面モードの両方が用意されることが多くなった。誰もがアーケードと同じ環境ということでテレビを縦にしてプレイしたいと思うはずだ。しかし、ソフトの説明書には「横型モニターを縦にしてプレイしないで下さい。故障の原因になります」と書いてある。

普通の家庭用テレビは、もちろん横型。家庭では縦置きは無理ということになる。「プレイできないのに、縦画面モードなんか付けるな！」と叫んだユーザーがきっと多くいるはずだ。

では、本当に壊れるのだろうか？ この疑問に答えるべく、我がゲーム批評編集部では、家庭用テレビの縦置き実験を敢行した！

14型テレビを購入し、さっそく縦にして置いてみる。記事にするため壊れてほしいけど、貴重な機材として生き残ってほしい…編集部員一同のそんな思いを乗せて、実験は開始された。

縦に置いたテレビを、一日二時間平均で稼働させてみた。三日目、異常なし。五日目、異常なし。一週間目…二週間目…三週間目…そして実験開始から一ヵ月が経過したが、縦置きテレビはピンピンしていた。画面もキレイで音にも変化なし。実に拍子抜けな結果であった。この実験で得られたことと言えば、「テレビは結構、頑丈だ」と「レイヤーセクションが上手くなった」ぐらいだろうか。

このままでは記事にならない。そこで、縦置きにするとどうしてテレビが壊れるのか、テレビの製造元に聞いてみた。

「横型テレビを縦にして壊れる理由は、三つ考えられます。ひとつは熱。縦に置くことで、空気の流れが遮断され、中に熱がこもってしまいます。二つ目は、ホコリ。側面にある通風孔が上にくるため、そこからホコリが入り、中の部品に付着するのです。三つ目は、水平に置くように設計されているプリント基板が、縦にすることで壊れる恐れがあることです。これらの原因によって、テレビが壊れる危険性がありますので、縦に置くことは絶対にやめた方が良いですね。」（松下電器産業株式会社テレビ事業部課長 本波俊一氏）

やはり、テレビは壊れるのだ！ 縦置きは実に危険なことなのだと、編集部一同、反省することしきり。すぐさま酷使していたテレビを横に戻した。ゲームを楽しむことよりも、安全性が第一である。今現在、家庭用テレビを縦にしてプレイしている人は、すぐに止めるべきだ。テレビが壊れてからでは手遅れなのだから。

（編集部）

イラスト／佐々木 厚史

平和島ミチロウPRESENTS

第二弾「ウルフファング」

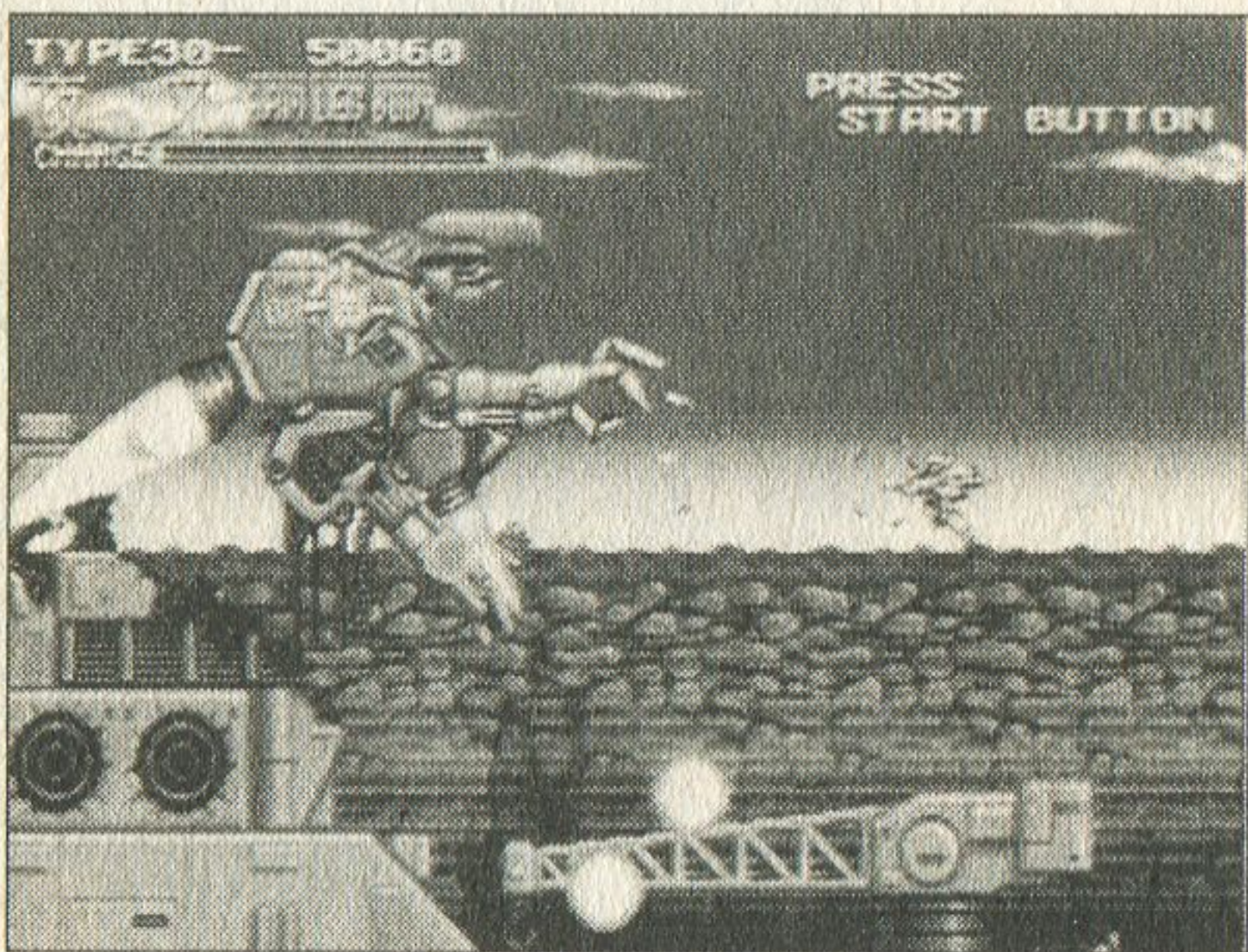
さて、今回の獲物は、ロボットアクションシューティングの「ウルフファング」だっ！

この作品はもともと、デコことデータイーストが発売したアーケードゲームだ。デコゲーといえば、「カルノフ」「チェルノブ」「トリオTHEパンチ」といった悪趣味ゲーム紀行御用達の暗黒大陸にインスパイアされたような作品群で有名だが、この「ウルフファング」は、まっとうに評価された数少ない（失礼）デコゲーなのだ。

プレイヤーは、装甲機兵と呼ばれるロボに乗り込んで闘うわけだが、戦闘を開始する前に、用意されている胴・腕・脚のそれぞれ4種類あるパーツを組み合わせ、好みの自機を設計することになる。

パーツは、自機の移動速度やサブウェポンに関係してくるので、戦略的に有利な物を選べば、ゲームを優位に進めることが出来る。しかし、ただパーツの使い勝手だけで機体を決めるのは、間違った遊び方だ（断言）。

機体は全部で64種類あるのだが、その機体すべてに、ドメスティックな漢字による機体ネームが付いている。一部をあげると、「天雷」「白虎」「黒龍」「彗星」などはまだ普通な方で、「大蛇（おろち）」「屠龍（とりゅう）」「夜叉（やしゃ）」「鵺（ぬえ）」「蛟（みづち）」「迦楼羅（かるら）」といったワープロ泣かせの難解至極な機体ネームが多数用意されている。カッコイイ名前のロボットを愛機にして、「俺の○○は無敵だぜヘイ！」と楽しみ興じるのが、この作品の正しい遊び方なのである!!（本当か？）

カッコイイ名前の機体に限って、装備が弱かったりするけど、そこを意地でもって愛機と決めた機体を使い続けるのが人道ってもの。

ゲーム中、自機のシールドがなくなると、自機は大破し、無防備なパイロット状態でプレイを続行することになるのだが、これはまさに拷問と言っていい。圧倒的な攻撃力で襲いかかる敵に、あまりにも無防備で無力なパイロット状態で立ち向かうのは、正に風前の灯、風の墓標、風来のシレン（つまらない）といった感じだ。そういった極限状況に追いやることで、プレイヤーに自機の大切さを諭すのである。

機体復活を目指し、パイロット状態で闘い抜け！

このように本作品は、シューティングには珍しく自機メカに愛着が持てる作りになっている。ストII以降、自機ではなく操縦するキャラクターにバリエーションを持たせたシューティングが主流になっているが、そういった現状へのアンチテーゼとして、メカ&漢字フェチである私は「ウルフファング」を強く推すものである。

先日発売されたPS版は、忠実な移植だけでなく、パーツに改良が加えられていて、ちょっと良い塩梅である。アクションシューティングが苦手だったり敬遠しているみんなも遊んでみれば？ おっもしろいからぁ～！（できるかな調）

今号の格言
シューティング道 それは、自機との運命共同体

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）1972年生まれ。ミネラルウォーター好きの健康第一フリーライター。各方面にて、それなりに活躍中。今年に入って最も衝撃的だった映画は、タルコフスキー監督の「ストーカー」だったりする。

ウルフファング 空牙2001 [A・STG]
メーカー：エクシングエンタテイメント／機種：プレイステーション／発売日 '96年5月10日／価格：¥5,800

バーチャコップ2
ガンブレードNY
タイムクライシス

ガンシューティング、その多様化の方向性

「バーチャコップ」以降多様化を見せ始めたガンシューティング。最新の3機種を中心に、その方向性を検証する。

ガンシューティングの爽快感と精密さ

'93年春にセガが発売した「バーチャコップ」は、95年にSSに移植され、本来すこしマニアックな分野であるガンシューティングとしては異例のヒットを記録した。その続編として、95年にアーケードに登場した「2」は、基本的なゲームシステムを維持しつつも、演出面の強化をはかり、ステージ構成もルートの分岐を多く取り入れるなど、バリエーションに富んだ作りになっている。

このシリーズは、「初のポリゴンガンシューティング」として話題を呼んだが、ゲームシステム面から見ると、その最大の特徴は、プレイヤーに非常に精密な射撃を求める点にある。

この精密さというのは、単に的が小さいといった物理的な話ではない。それだけなら、人質越しにテロリストを撃つなど、他のゲームでも比較的見られる演出だった。「バーチャコップ」シリーズでは、射撃競技のように、ターゲットをコンピュータの指定してくる順番に、かつ一定の時間以内に撃たねばならないという意味における精密さが問われるのである。これまでのビデオゲームのガンシューティングでは、プレイヤーは望む敵を撃ちまくることができた。戦術としてどれから撃つかに多少の順番はあるにしても、少なくともコンピュータの側から目標を指定されることはなかったのだ。しかし、「バーチャコップ」シリーズは違う。このゲーム特有ともいえるターゲットを示すサークルは、プレイヤーに標的の存在と制限時間（3秒以内に撃たないと敵に撃たれてしまう）を告げているのだ。重要なのは、プログラムに沿ってどれだけ高得点を残せるかというテスト性である。一方で、敵を一度に6体以上出さないようにするなどして（銃の弾倉は6発装填で、撃ち終わると画面外を撃って再装填しないといけない）、緊張感とテンポを維持したり、ターゲットを示すサークルに従っていれば、ある程度初心者でも進んでいける仕上がりにしたのは鮮やかだ。

久々のマシンガン物となった「ガンブレードNY」。

ガンブレードNY

バーチャコップ2【GSG】　メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'96年

リアル指向のなかで、ボスキャラ戦になると、人間がバスを投げつけてくるなど荒唐無稽になってしまうのは、世界観の点から見て若干残念だが、「3」以降にも注目したい作品である。

一方、同じセガから発売された「ガンブレードNY」は、まったく逆に、好きなだけ撃ちまくる旧来からのガンシューティングの雰囲気を継承した作品である。

難度もかなり低めで、選択したレベルに応じて、別々のエンディングが用意されているなど、初心者でも一応最後までいけるゲームとしてつくられている。腕を競う人向けに、タイムアタックなども取り入れられており、命中個所によって、若干敵が吹き飛ぶときの位置が変わるなどの細かさによって微妙な差異が出るようになってはいる。だが、基本的には敵の出現方法など、演出面のバリエーションに乏しく、プレイしていてやや散漫な印象を受けてしまうのが残念である。ただ、ヘリのスピード感はよく出ている。

タイムクライシス

ガンシューティングとストーリー

ガンシューティングでは必ずしもストーリーは不可欠ではないが、随所にムービーを挿入するなど、物語性を意識しているのが、ナムコの「タイムクライシス」である。

物語は、往年のアーケードゲーム「ローリング・サンダー」を想起させる人質救出物。演出が歯切れよく、軽快で、スピード感あるプレイが楽しめるのが特徴である。

また、このゲームでは、足元のペダルを踏むと、物陰に隠れ、さらに弾倉が再装填されるという独自のアクションを採用している。隠れるときと射撃のタイミングを見分けるという戦術性が問われるため、他にない雰囲気が演出されており、しかもタイムアタックモードの採用によって、腕を磨く楽しみも用意されているなど、深みのあるつくりになっている。

ただ、物語性を意識しすぎたためか、シーンシーンのつなぎ目に、入力をいっさい受け付けない時間が発生し、見えている敵が、有利な場所を確保するのを黙ってみてからアクションスタートというのは、ストレスがたまる。もうすこし工夫があったならば、と思う。

ペダルアクションが新しい「タイムクライシス」。

ガンシューティングは遊びやすいゲーム性ゆえに、つねに一定のファンに支えられてきた。しかし、それゆえにジャンルとしての深みに欠け、画一化された作品が大半を占めていたのもまた事実だったのではないだろうか。マニアはいれど、爆発的大人気を得ることはできないというのが、これまでのガンシューティングの現実だったのだ。もちろん、今回取り上げた3作も、基本的には従来の流れの延長線上にある作品である。しかし、そこにはガンシューティングをこのままでは済ませておきたくないという、メーカーの気概が込められているような気がしてならない。

ガンシューティングゲームは、かつての爽快感を最大のウリにしていた時代から、精密射撃技量や物語性など、異なるゲーム性を取り入れた多様化の時代へと移ってきたのである。

プロフィール
水野隆志
（みずの・たかし）
1968年生まれ。
現在ライター兼ゲームデザイナーとして、（株）M2の企画・運営に関わり、小説執筆、ゲームデザインに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌などでも記事を担当している。

ガンブレードNY［GSG］　メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'96年
タイムクライシス［GSG］　メーカー：ナムコ／機種：アーケード／発売年度：'96年

3DSTG、その現状と課題

低迷を続けるSTGの中で、唯一盛り上がりを見せる3DSTG。その現状と最近の注目作は何か。

目立つ海外作品の台頭とその理由とは

低迷を続けるシューティングゲームの中で、「ドゥーム」タイプの3DSTGが世界的な盛り上がりを見せている。中でもその中心となっているのは、PCを始めとした海外パソコンゲームだろう。

もともと米国のPC市場では、「ウィザードリィ」「ダンジョンマスター」を始めとした3DダンジョンRPGと、フライトシミュレーターの長い伝統があった。この両者のゲーム性と、高速3D描画エンジン、そしてPCの飛躍的な性能の向上が相まって、昨今の3DSTGブームが生まれたと言える。こうした背景からか、海外の3DSTG作品には、隠し扉やスイッチの探索などの謎解き部分や、一度死んだ敵は2度と復活しないなどの3Dシミュレータ的な要素が色濃く残っているのが特徴だ。「避けて、撃つ」というわかりやすい楽しさと共に、こうした多くの楽しみ方が混じり合っているところにも、海外での3DSTGの攻勢の秘密が隠されていると思われる。

一方で国内の3DSTG事情は、パソゲーはともかくコンシューマでは、ようやくPSで「ドゥーム」「ディセント」の移植が始まったばかりで、国産オリジナルとなるとまったくお寒いのが現状だ。ポリゴンで正方形のタイルを組み合わせたマップを描き、その中でキャラクターが平面的な移動をするだけの、本質的に2Dゲームと変わらない作品がなんと多いことか。その中で、洋ゲーからの移植としてPSで発売された「エイリアントリロジー」(アクレイムジャパン)は、昨今のコンシューマオリジナル3DSTGの中で良質な内容だと言えよう。

映画「エイリアン」3部作のキャラクターゲームである今作。その最大の魅力は、「エイリアン」世界独特の陰鬱さやダークな世界観がしっかりと移植されており、キャラクターゲームとしても、3DSTGとしても良質な作品となっている点だろう。プレイヤーはポリゴン・スキンヘッド・リプリーとなって宇宙基地に乗り込み、エイリアンや密輸業者などを駆逐して回ることになる。本能のままに襲い来るエイリアンや、油断していると顔に向かって飛びかかってくるフェイスハガーなどの描写は秀逸の一言。ゲーム部分もまた、他の作品と比較しても遜色のない作りになっている。あえてグロテスクシールを貼り、大人向けと割り切ってリリースしたメーカーの姿勢と共に、高く評価されるべき作品だと思われる。

迫り来るエイリアンの恐怖がしっかりと描かれている。

「ディセント」の360度完全立体表現の達成で、3Dエンジンの練り混みから、世界観、ゲーム性の部分で多様化をみせつつあるアメリカの3DSTG事情。物語性を導入した「CYBERMAGE」や、戦略ゲームと結合した「TERRA NOVA」などは、その中でも注目作の一つだ。また、N64でも「ゴールデンアイ」や、「ドゥーム64」など、話題作が目白押しとなっている。PCの性能差やゲームに対する嗜好の違いなどで海外と比べて5年は遅れている国内の3DSTG事情だが、ゲーム機の性能や開発環境が更なる発展を遂げている中で、開発者のより一層の努力を期待したい。

(編集部)

エイリアントリロジー [3DSTG]

メーカー:アクレイムジャパン/機種:プレイステーション/価格:¥5,800/発売日:'96年5月31日

シューティングゲームは本当に没落したのか？

原点への回帰と新たなシステムの追求の中に、シューティングゲームの可能性がある。

シューティングゲームは完全に没落してこそいないが、かつての勢いを失い、メガヒット級ソフトがほとんど発売されていないことは確かである。

アーケード市場では、基板の価格上昇とともに、よりインカムを稼がなければならなくなった。そのため、回転率が高い対戦格闘ゲームが花形となり、プレイ時間の長いシューティングは敬遠されるようになった。モデル2のように高額な基板を使ったシューティングが出ないのは、そういった事情がある。また、インカムを上げるため無闇に難易度を高くしたことも、シューティング没落の要因であろう。

一方、コンシューマにおけるシューティングゲームは、アーケード移植作の発売ラッシュと、いわゆる「DOOM」系の3D作品によって、一見活気づいているように見えるが、コンシューマオリジナルの作品は少ない。シューティングの需要としても、アーケードと同じく多くはないだろう。

アーケードにおいてもコンシューマにおいても、なかなか新しいチャレンジが見られないシューティングゲームの未来は、残念ながら暗い見通しである。

シューティングゲーム＝マニアのためのゲームという図式ができてしまった今、シューティングは大ヒットしないと言われている。

本来、シューティングゲームは、「弾を撃って敵を壊す、倒す」という単純明快なコンセプトがあるはずだ。しかし、パターンを知っていないと先に進めなかったり、かなりの連射能力を問われたり、高すぎる難易度などによって、単純なコンセプトが崩壊してしまったことが、プレイヤーのシューティングゲーム離れを引き起こしたとしか思えない。

プレイヤーの不快感を極力なくし、シューティングゲームが持つ弾避けの楽しさ、撃ち込みの爽快感を存分に体験できる作品。それらができた上で、新たなゲームシステムを取り入れた作品が今、求められているのではないだろうか。

また、シューティングゲームが盛り上がるためには、マニア層だけでなく一般層の取り込みが必須条件である。そのためには、とっつきやすさを重視し、徐々にやり込ませるような努力をしなければならない。そういった分かりやすい面白さを前面に押しだした作品や、プレイしたくなるような魅力を持った作品が、今のシューティングには必要であると言える。

リアルなロボットの動きと対戦プレイの面白さを体験できる「バーチャロン」、ドラマチックなデモを挿入し、ストーリー性を持たせた「パンツァードラグーン」などは、多くのユーザーに受け入れられた好例である。また、明快かつ完成されたゲームシステムと迫力ある映像が見事な「レイストーム」にも期待したい。

没落したと言われ続け、細々と生きながらえているシューティングゲーム。だが、シューティングゲームが持つ純粋な面白さを見直し、そこで新たなアプローチがあれば、もう一度シューティングゲームが甦ることを確信してやまない。

（編集部）

BIMONTHLY ゲーセン事情 TABLOID

平成8年8月発行　第5号
編集発行人　古庄浩二
発行所 マイクロデザイン出版局

１９９６年、この年はアーケード業界にとって大きな転換点となる年であることはまず間違いない。長らく低迷を続けていたシューティングゲーム界に指す一条の光明「レイストーム」。

そしていよいよ登場間近いといわれている「バーチャファイター３」。

特に「バーチャ３」待ちで、アーケード業界では基板の買い控えが起きているという。こんな激動を控えたこんな時期にバカバカしい記事を書いている訳にはいかないのだ。ゲーセンフィールドワーカーと名乗った以上、今回は真剣な態度で当コーナーに臨みたい。

そこで、今回のテーマを発表しよう。

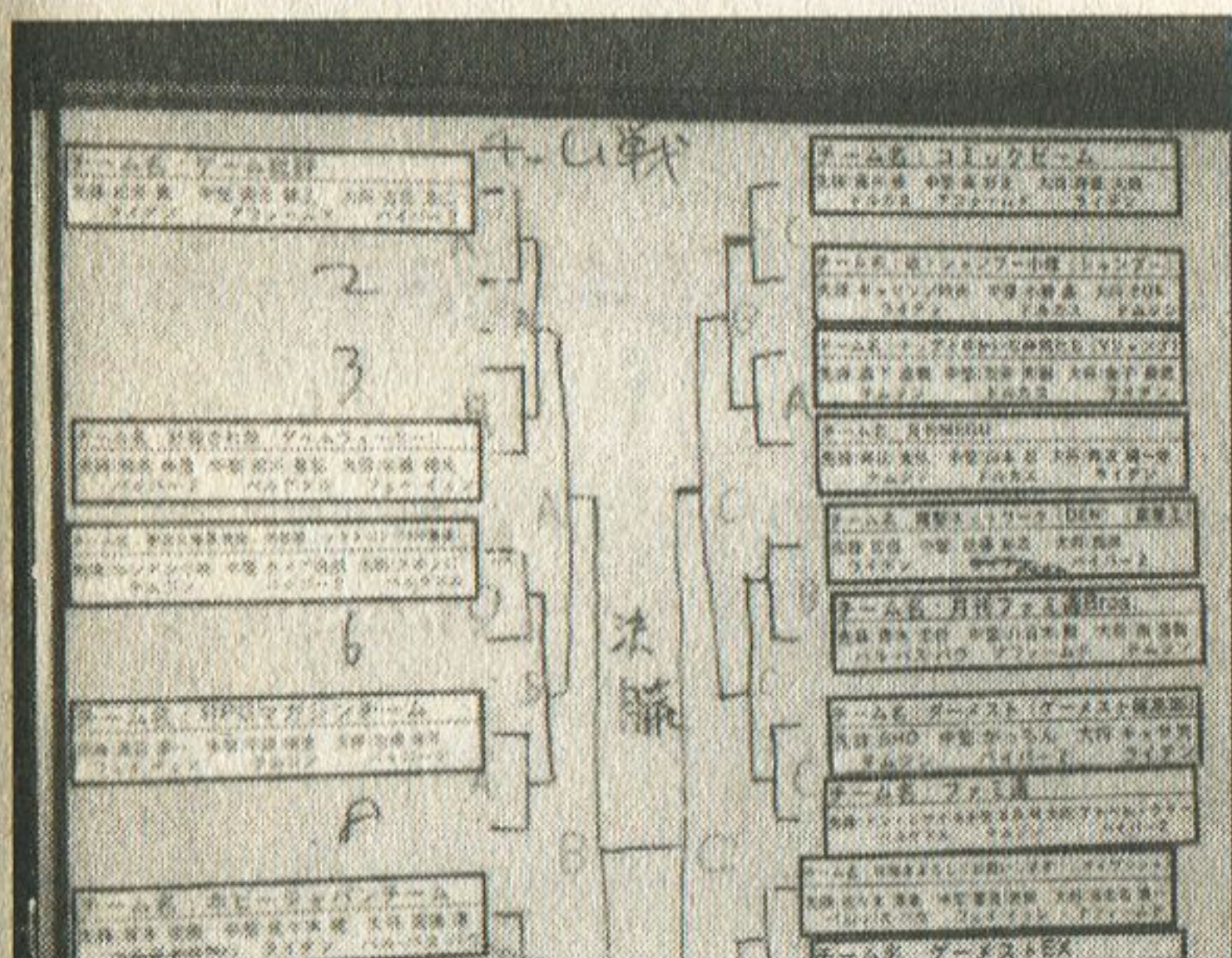
「AM3研主催のバーチャロン大会に出よう!!」

だってさ、「バーチャ３」はともかく、「レイストーム」さえまだ街には出回ってないんですもの（バーチャ３のロケテには遭遇したけれど）。他誌に既に載っていたのでネタ的には古いけど、まあゲーム批評からみた大会ということでご勘弁。

それに今回の大会は前回取り上げたようなヘボい大会とは訳が違う。

今度の大会はセガのＡＭ３研が主催。参加するのは雑誌などが対象のメディア大会。つまりはＦ通のぐるぐる回す人や、新宿な人。アーケード攻略のプロ、Ｇメストな人たちが仰山やってくるちょっとすごそうな大会なのだ。バーチャロン担当の松井編集員など、セガの広報さんに「本当に僕たちなんかが出ていいんですか？」と聞いてしまったほど。

「恥をさらすな」という斎藤編集長からの指令により、その日から厳しい特訓が開始された。松井はライデン、私はバイパーⅡ、そして特別ゲスト「本番に弱い」岡元建三氏（造形家）は、ＶＳシティ対策でバイパーⅡからアファームドへと乗り換えた。

今日は銀座、明日は町田と、強い対戦相手を求め東京を西へ東へ。

これが当日の組み合わせ表。ゲーム批評のあたりはスカスカ。

さて実は私には一つの因縁があったのだ。「電脳戦機バーチャロン」（以下ＶＯ）が出始めの頃、仕事を終えた私は一路新宿へと向かった。新宿のゲーセンはＶＯ導入当初から対戦メイン。なぜか岡元氏が知っていたバイパーⅡの特殊攻撃「Ｓ．Ｌ．Ｃダイブ」（当時岡元氏はしきりにシャイニングと呼んでいた）のコマンドを武器に、ちょっと対戦でもと考えていたのだ。光りながらいきなり突っ込んでくる私のバイパーⅡに対戦相手は為すすべもなく、「ボボボボ」と音を立てながら崩れ去って行く。まだそんなに知られていない技だから当然なのだが、皆気持ちいいくらいに当たってくれたのだった。だが少しいい気になっていた私を、的確に放たれるベルグドルのミサイルが襲った。見事なまでの秒殺。そしてその対戦相手がＦ通の新宿なお方だったのだ。

そんな因縁が（もちろん一方的な）あった。セガであの時の因縁を晴らしたい。密かに私は心に誓っていた。

読者の主張
あなたがゲームを始めたきっかけは？
任天堂の「１５種類のゲームが楽しめる機械（名前忘れた）」をもらってから。
（東京都　ＴＯＦ／２３歳）

盛り上がった大会。運の強いゲーム批評

大会当日。

大鳥居のセガ本社に続々それらしき人々が集結してくる。ふと見ればF通が、Gメストが。

当日ゲーム批評チームのコンディションは最高。ライデン松井は大会当日になって「バーチャロンってダメージ受けると装甲はがれるんですね」と呑気なお言葉。岡元氏は本業の造形の仕事で睡眠不足。この時点でその日の素晴らしい展開が目に見えてきたような…。だが、会場には不思議で皮肉な運の女神がいたらしい。ゲーム批評チームの1回戦の相手は欠場。我がチームは戦わずして2回戦へと駒を進めることができたのである。ちなみに1回戦でF通とGメストが対戦することになるという波乱も。優勝候補の一角が1回戦で消え、コンディション最悪のゲーム批評が何もせずに2回戦進出。これが世の中というものか。さて2回戦、相手はこれまた不戦勝で勝ち上がってきた「ゲーム歩く人」チームとの対戦。「負けたら永久折檻」という視線を向ける斎藤編集長。いつでもどこでも平常心の松井。もの凄く眠たげな岡元氏。いつでもどこでも緊張する私。ところが、ライデン松井圧勝、岡元氏アファームド圧勝、既に勝ち上がりが決まり精神的に楽になった私は「S.L.Cダイブ」に成功したりで、3回戦へ進出したのだ。

この試合中に「おいゲーム批評だよ」「なんか普通のやつじゃん」というヒソヒソ声が聞こえ、なんだか知らないが2、3人ギャラリーがつく。私たちは珍獣じゃないんだって。

会場内風景。面白い対戦にはギャラリーが集まる。

ともかく次の試合に勝つと準決勝。これでゲーム批評が下手に優勝でもした日には、この大会、他の雑誌は記事にしないんだろうな。なんかそれも愉快、などと不遑な考えを抱く我々ゲーム批評チームであった。

進みも進んだ準々決勝

さあ、準々決勝。張り切って望む我々のエース岡元氏の睡眠欲はピークに達し、戦闘不可能な状態。更に次の対戦相手はSバンクチーム、それもバーチャロンの攻略本をつくっているお歴々。松井、昇天。岡元氏、敗退。大将戦では勝ちを譲ってもらうも、トータル1勝2敗。残念ながら3回戦でゲーム批評チームは敗退したのだった。ちなみにゲーム批評を破ったSバンクチームは決勝まで進み、初戦でF通を破ったGメストチームに負け惜しくも準優勝。そんな強いチーム相手だったのでまあ負けても仕方ないですよね。と思ったのは実際に戦った男性陣だけ。

斎藤編集長は「なぜ負けた」視線で私たちをにらみつづける。

さて、最後にライデン松井が亙さんにおそれを知らぬ質問その2をぶつけた。(彼は8号に掲載した亙氏、尾崎氏インタビュー中に「ライデンの隠し必殺技はなんですか?」という質問を発して周囲を凍らせた逸話を持つ)。松井「これはゲーム批評からの質問なんですが、なぜ髭を剃ったんですか?」

亙「はっはっは、暑いから」

恐れを知らぬライデン松井、私たちはとても寒うございました。

プレゼントのお知らせ

試合後の抽選会で私が勝ち取ってきた、テムジン壁掛け円盤(なんて説明したらいいのか)を1名様、バーチャロン下敷きを3名様にプレゼント。希望者は本誌アンケートにその旨を記入して編集部まで送って下さい。その際、おもしろかった記事にこの連載の番号を書き入れることを絶対忘れずに。

読者の主張
あなたがゲームを始めたきっかけは?

ファミコンがあれば、毎回お金を投入しないで済むと思い、弟と半分ずつ出し合って買ったのがきっかけ。
(埼玉県　ワープがんばれ/25歳)

パソゲー良品

Vol.3 1996

この項で取り上げるのはゲームだけとは限りません。今回はワープの飯野氏も絶賛のインタラクティブ・アニメの登場です。

今回のソフト

いろんなひとがいる

PG（パソゲー）インタラクティブとは何かを深く考えさせられる作品

最初に断っておくと、今回紹介する「いろんなひとがいる」（企画／開発スタジオハルツ・コロムビアクリエイティヴ、発売コロムビアクリエイティヴ、販売マックザウルス）は、いわゆるゲームではありません。画面上に現れる人々に対して、好きか嫌いかを選択してその反応を楽しむ、インタラクティブ・アニメーションとでも言うべきソフトです。しかし、構造がシンプルなだけに、下手なゲームよりも一層インタラクティブとは何かということを訴えかける、希有な作品だと思います。

ソフトを立ち上げると、ポップなタイトル表示の後、一人目のキャラクターが登場します。腹巻き姿が良く似合う政やんです。この政やんに対して好きか嫌いかを選択すると、政やんがそれぞれ愛嬌たっぷりの返答をしてくれます。

とりあえず「好き」「嫌い」双方の反応を見たら「次の人」をクリックします。すると今度はブティックの三代目で丸々太った福永さんが現れます。この福永さんにも……と、まさにこの繰り返しで進んでいくのです。一通り見たら

この人のことを
好き

見てるだけで、何だかとってもハッピーになれます。

エロの星の名の下に

第5回 堕落の国のアンジー

南 敏久

夏です！　ボクは仕事続きで全く身動きとれませんが、学生のみなさんなんかは夏休みですか、いいですなァ。せっかくのこの季節、海に山に海外にと外へ出てみるとよいのではないでしょうか。高原の空気が呼んでますよ。ヤッホー。クーラーのきいた部屋でゲーム三昧というのもまあいいですが、汗にまみれた女の子の香りもなかなかオツなもんでゲスよ奥さん。

とまあサワヤカな話題はこの辺にしておきまして、今回紹介するゲームは「堕落の国のアンジー」であります。糞尿量10倍、○液量256倍（特に基準は無いデス）のこのゲーム、異世界に迷い込んだ二人の女の子（何かテレ東系のアニメみたい）が元の世界に戻るために個性あふれ（すぎ）る変態の皆さんと異常プレイを繰り広げ

南　敏久（みなみ　としひさ）……年齢秘密。「悪魔全書」のプレゼントでモスマンが当たった人は大事にしてやって下さい。私、南の手作りです。「大神」情報も募集中。

パソゲー良品
ハイテクまんが③

今回はキッドピックスで描いてみました。ソフトを送ってくれたインターブログの担当者さま、ありがとうございました。

もう一度会いたい？
だったらクリック
最初にもどる
ほんとにおしまい
ここにいない人たち

何度でも会いたい人が僕にはいっぱいいます。

（全部で約20人）、今度はもう一度会いたい人を自由に選択することができます。それにも飽きたら、今度こそ本当におしまいです。そして、ただこれだけのことが無性におかしく、また楽しいのです。登場する人々がどれも個性的で、つい「いるいるー！」と声を上げてしまうような身近な人ばかりだということもあるでしょう。キャラがどれもポップで可愛く、下手なアニメなどよりも間の取り方が格段に上手いので、つい見入ってしまう点もあると思います。作品の端々に、作り手の余裕や遊び心を感じることができる、細部までこだわった作りも秀逸です。でも、このソフトの一番の魅力は、遊び手が「好き」「嫌い」という選択を行うことで、それに対して何かしら意味のある回答が得られるという、まさにインタラクティブ・メディアの原点とも言うべき内容になっている点だと思うのです。

選択によって意味のある回答がなされる、そのときユーザーは自分の選択に意味を見いだすことができます。いわゆるヌルゲーやムズゲーが敬遠されるのも、そこにユーザーが介在する意味が感じられないからに相違ありません。この「選択」「回答」がしっかりとできていれば、たとえ構造は単純でもユーザーを魅了することができる。この「インタラクティブな快感」の本質を、このソフトに強く感じることができると言ったら言い過ぎでしょうか。でも、純粋にマウスをクリックすることが楽しい、そんな作品に出会ったのは、もうずいぶんと久しぶりのような気がしたことも確かです。

なんだかんだ言っても単純な内容だけに人を選ぶ作品だと思いますが、価格も3900円とゲームに比べれば割安なので、変な物好きの人には、ぜひ手にとってほしい作品です。ちなみに編集部のお気に入りは伊勢ちゃんです。身近にそっくりな娘がいるんだよね、みたいな（笑）。

ます（ナゼ？　それは異世界だから……）。一升瓶一本分のウンコ食い、ザーメンプールといった濃いイベントはエロを通り抜けて笑いの域に達し、サムライミやピータージャクソンの映画を連想させて非常に楽しいのですが、シナリオが少々短めなのとEDが何かすっきりしすぎてプレイ後に尻窄みな印象を受けてしまうのが残念な部分ではあります。ボクとしてはこのゲームのお話を「愛」で締めくくってほしくはなかったのですが。このゲーム、今回の紹介だけでナエっと来た人は手を出さずにバカンスに行った方がよいと思います。糞好きの人は即購入を。

ねっとりと濃いチーズの乗ったミックスピザ風の世界観は必見。

いろんなひとがいる［ETC］
メーカー：マックザウルス／機種：Mac&Win／価格：￥3,900／発売日：平成7年1月24日

堕落の国のアンジー　～狂界の雌奴隷達～［AVG+RPG］
メーカー：PIL／機種：PC-9801／価格：￥7,500／発売日：'96年4月19日

ゲームソフト批評

編集部で厳選した名作ゲームを、本誌自慢の批評陣が丁寧に批評するのがこのコーナーだ。好きだからこそいいたい、そんな熱い想いが伝われば嬉しい。

ファイアーエムブレム　聖戦の系譜

物語、そして血。継承を主眼においた意欲作

恋愛、誕生という新しいシステムは、物語にどのような彩りを添えたのか。

春生　文

プレイ時間
102時間

基本を決して外さないシリーズ最新作

死、イコール、リセットという鉄の掟を従え、システムと物語も新たに、あのファイアーエムブレムが蘇った。「聖戦の系譜」は、FC版、FC版外伝、SFC版新旧二本立てと数えれば、三度目の挑戦作と呼べるかもしれない。そこには、未だ多くのファンを魅了して離さない元祖ファイエムの底力が、しっかりと息づいている。

舞台は、十二聖戦士の伝説を残す地、ユグドラル大陸。その多くの国々には、かつて闇の時代に降臨し、世界を光に導いた十二神の血と、神器と呼ばれる伝説の武器とが伝えられている。そして物語は、その十二神に敵対し、大陸全土を闇に包んだといわれる暗黒神ロプトウスを崇め、再び世界を我がものにせんと企むロプト帝国の生き残りが、陰謀の黒い手のひらを、平和な国々へと伸ばしていったことから始まる。主人公、シアルフィ公国の公子シグルドは、教団の黒幕にそのかされて隣国に攻め入った蛮族を討ち、隣国の幼なじみを救うために、長き戦いのさ中に身を投じて行くのである。

物語当初、シグルド軍の騎士は、たった三人しかいない。が、時間の経過と共に、かつての友人や、攻め入られた隣国の姫を心遣う騎士などが集い、共に戦ってゆくことになる。新たな仲間が加わると、会話イベントというものが発生し、その場合、特定のユニットに隣接すると、「はなす」コマンドが現れて、主人公は、応援に駆けつけてくれた妹や、今はその夫となっている僚友と言葉を交わすことが出来る。説得や、村を訪れたり、城を制圧したりした時のイベントによってのみ、キャラクターの性格やセリフ回しなどを楽しめた前作までと違い、本作の「はなす」コマンドによる各人の会話は、一層、キャラクターたちの個性を引き立て、つらい戦いの中、プレイヤーの心をなぐさめてくれる。

また、この「はなす」コマンドは、本作から新たに導入され、雑誌紹介でも目玉的に扱われていた「恋愛システム」にも、大きくかかわって来る。いや、むしろ恋愛にこそ大きな

役割を果たすのだと、言っていいかもしれない。特定の男女間を隣接させた際、「はなす」コマンドが現れることがあり、話させると、相手に対する好感度が上がるのだ。ただ、それは数値としては示されない。知るためには、城下町の占い屋に出かけてゆくしかなく、また、「はなす」コマンドが出たら絶対に話させなければならないわけでもない。その二人の恋愛を進行させたければ、話させればいいし、そうでないのなら、そのままにしておけばいい。そういった細かい部分にも、自由度を重んずる制作者側の配慮が伺える。

シリーズを特徴づけている「会話」システムも洗練された。

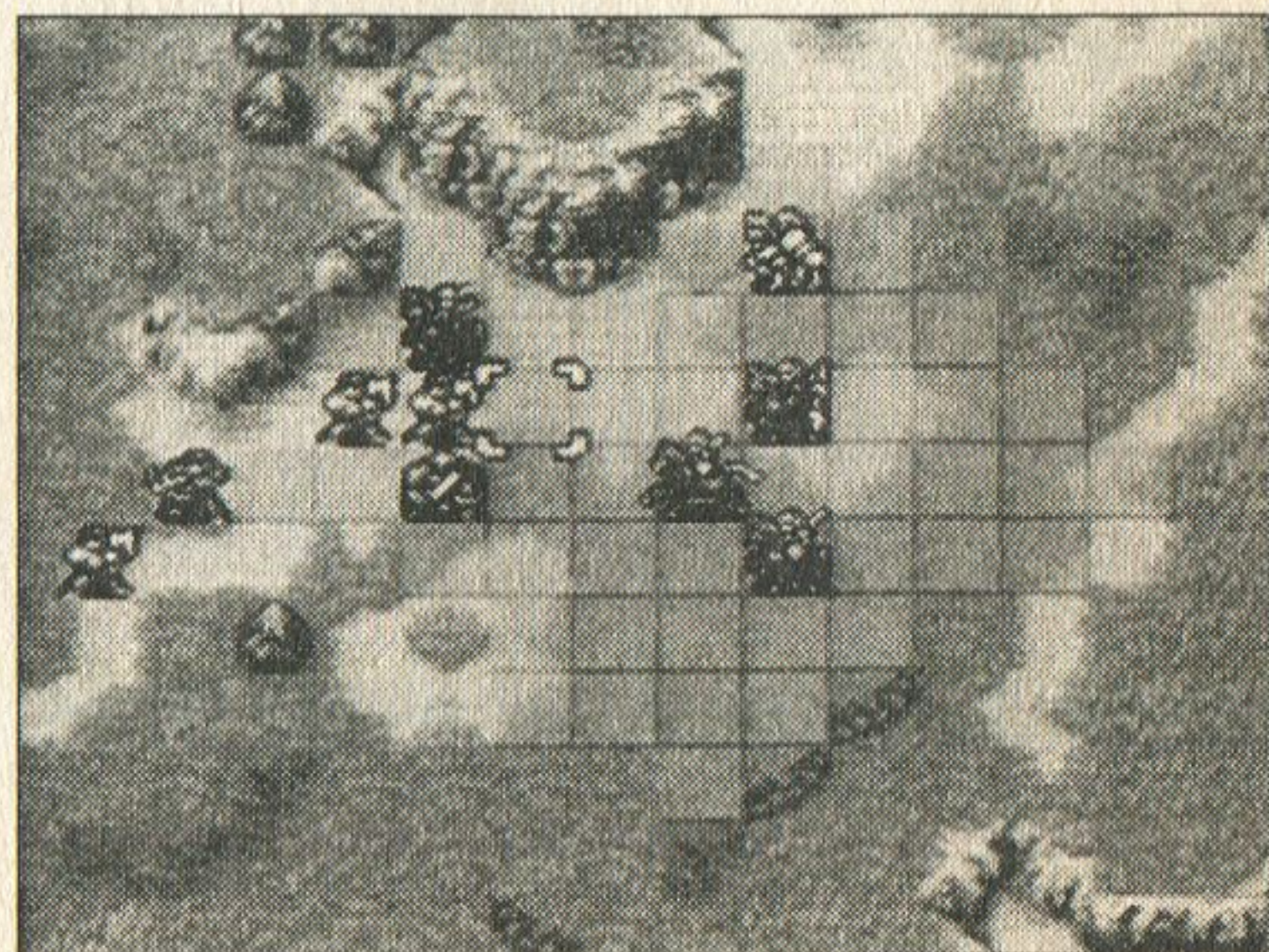
恋愛がゲームに果たす役割とは

では、「恋愛」はどのように発展し、また、どのような結果を生んでゆくのだろうか。

例えば、本拠地の城から出撃してゆく際、誰かのレベルアップのために待機を繰り返す際、当たり前のことだが、プレイヤーは「誰と誰を隣り合わせに配置するか」を選択出来る。が、その神の手が、彼等の恋路さえをも操ってしまえるのだ。隣接した際に「はなす」コマンドが出た場合、話させて好感度を上げてやったり、傷ついた際には優先して回復してやったりなど、「意識的に隔離」してやることによって恋愛は進行してゆき、キャラクターたちは「気になっている」だけだった相手を「好き」になり、「愛し」、やがて「結ばれ」る。そして結ばれたカップルの間には、両親の個人スキルや武器レベルなどを継承した子どもたちが生まれ、後編の戦いから物語に参加し、色を添えてくれるのだ。

しかし、単純に「次の世代のスキルや基本能力をコントロール出来る」というダビスタ的な興味だけで、「恋愛合戦」への積極的な参加をうながすことは難しい。極端な話、キャラクターをユニットとしてしか見なさず、物語の展開より、進軍テクや効率の良い戦い方を追求するようなプレイヤーにとっては、「はなす」コマンドも、結ばれたカップルが本拠地に戻ったときの「おかえりなさいイベント（可愛い）」も、邪魔なだけだろう。ゲームの展開上、「恋愛」がメリットを持って初めて、新しいシステムも生きて来る。そのメリットとは、一体、何だったのか。

前作との相違点と恋愛システム

そのことについて触れる前に、前作「紋章の謎」と、この「聖戦の系譜」とにおけるシステムの違いについて、説明しておきたい。まず、今度のファイエムでは、ユニット同士でアイテム受け渡しが出来ない。例えば、弓兵が手斧のトレジャーを持ったボスのとどめを刺してしまった場合、その手斧を斧ナイトの手に渡すには、城下町の中古屋で、売るしかないのである。つまり、中古屋を介してしかアイテムの受け渡しが出来ないのだ。それに加え、武器や杖の修理は無限に出来、同じ武器を買い足す必要はないが、経費はすべて自分持ちで、資金管理が個人単位となっている、というのも大きな特徴だ。ならば、トレジャーを売る、闘技場で勝つ等、収入源を持てないシスターなどはどうすればいいかというと、そのために序盤から盗賊が活躍してくれる。盗賊は、剣が当たった相手から有り金を巻き上げるスキルと、誰にでも

騎士の戦闘後移動も、今作の改良点の一つ。

全財産を貢いでしまう「あげる」コマンドを持っており、富を分配する役回りに立っているのである。

しかし、よほど集中してレベルアップに励まないと、盗賊を前線で活躍させ、無限に金を稼がせるというのは難しい。結果、金がないのは首がないようなもので、闘技場でなかなか勝てないのは武器が弱いからだが、いい武器を買うには資金がたりず、各種パラメータを上げるリング系アイテムもべらぼうに高価なため、「弱いキャラはどこまでいっても弱い」、ということになってしまう…。無論、剣は斧に強く、槍は剣に強い、といった絶妙のバランス設定があり、闘技場の敵の配置には心憎いばかりの配慮がされているのだが、それでも勝ちきれず、貧苦に喘ぐキャラというのは出て来てしまう。

つまり、そんなキャラを唯一救うことが出来るのが、「恋愛」なのである。恋人同士に関しては、盗賊同様「あげる」コマンドによる財産の受け渡しが出来るからだ(共稼ぎ夫婦みたいですね)。それこそ、「恋愛システム」最大のメリットと呼べるものなのだ。

例えば私はノイッシュをひいきにしていたのだが、いかんせん弱く、どうしようもなかった。そこで、移動力と素早さを生かして敵なしのペガサスナイトとの恋愛作戦を決行したのだ。取り残された城の前、己の力不足のためにクラスチェンジも出来ず、山向こうの前線に参加出来ないノイッシュの傍らに、ペガサスナイトを寄り添わせること数十ターン。作戦は成功した。ペガサスナイトはすかさず「あげる」、そしてノイッシュは貢がれた金を握りしめて中古屋に走り、リングを買い、パワーアップして闘技場に挑戦、その後も糟糠(そうこう)の妻の働きによってリングを買い足し、無事にクラスチェンジすることが出来たのである。まるで芽の出ない芸人を助ける出来た妻のようで、その様子には感動を禁じ得なかった。また物語の後編では、修理代がシャレにならないほど高い「伝説の神器」持ちが、修理屋を目前にスッカラカンで途方に暮れるという局面にも立ち会った。そんな時、彼を救ってくれたのは盗賊娘の恋人の弓兵だった。これ、少ないけど、と弓兵は盗賊娘に全財産をそっと手渡す。盗賊娘は城へと急ぎ、貧乏な騎士に財産を「あげる」。騎士は涙にくれ、二人に感謝しつつ、伝説の武器を修理するのである。その様子にはやはり、涙を禁じ得ない(受け渡しはホントだけど演出とかは想像です。念のため)。

つまりはそういった「事情の連鎖」が、「恋愛システム」に複雑にからみあい、感情移入派プレイヤーのみならず、理性派プレイヤーをも「恋愛地獄」へと引き込む原動力に、なり得ているわけだ。ただ、不満な点がないというわけではない。想像力を暴走させがちなプレイヤーはともかく、アイテム受け渡しの不便や、「あげる」の理不尽、所々に見られた「ハマリカップル」(特定の状況で、かなり強引に結ばれるカップルがいる)」などに不満を抱きがちなプレイヤーは、システム的に若干救われなかったかもしれないからだ。

戦闘シーンのアニメーションも動きのツボが押さえられていて良い。

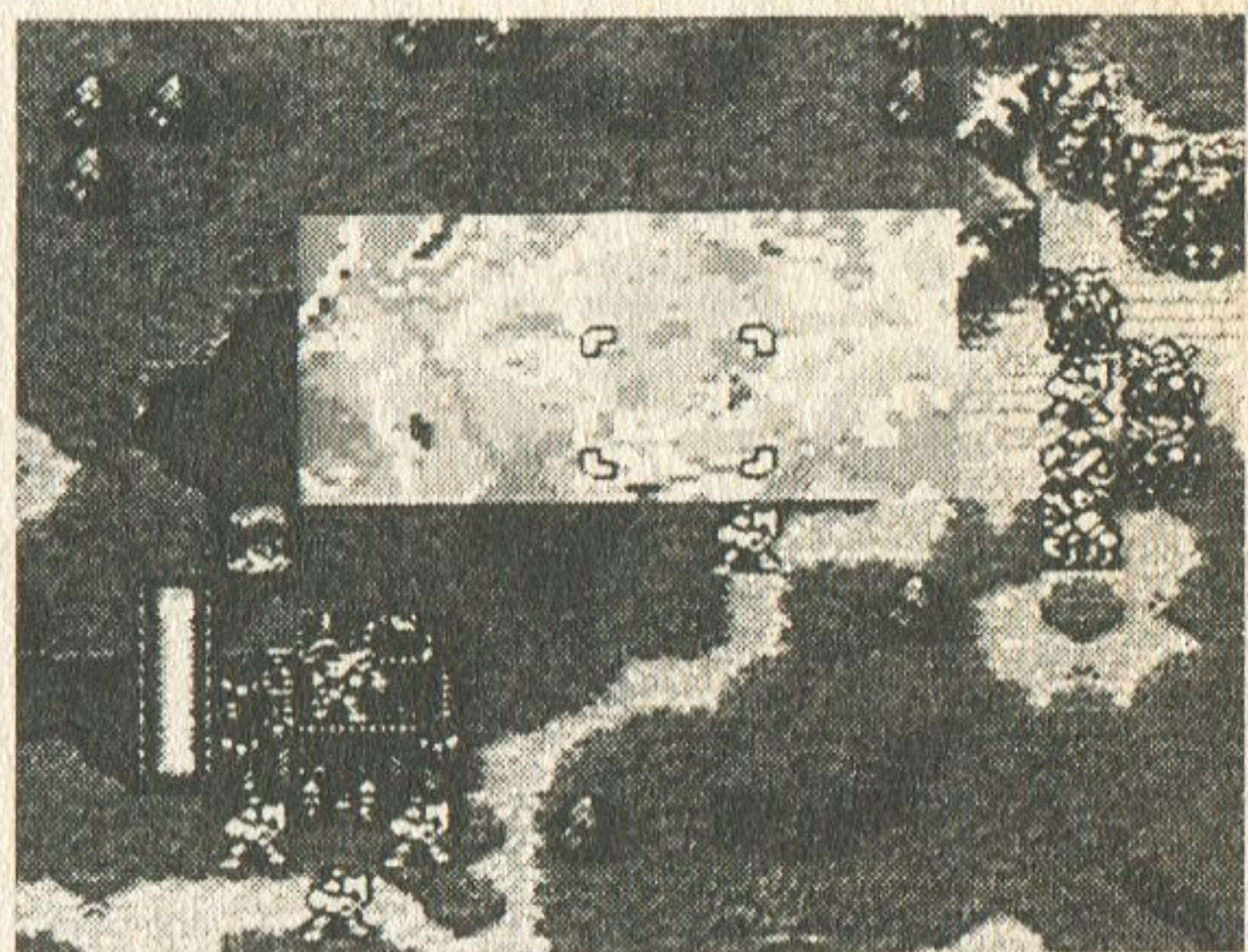
RPGで、敵の強さと主人公の強さのバランスを取るために用いられる「橋落ち」や「関所」などのフラグ、あるいは、先のほうに行かないと手に入らない強力な武器など、ゲームをきちんと遊び尽くしてもらうための方法として、ゲーム中には、そういった足かせのシステムが欠かせない。しかし、それを「足かせ」と感じさせてしまった時、そのシステムは敗北する…。プレイヤーは、見抜けぬように執拗に組み込まれた仕掛けの中を、ただひたすら物語だけを追いかけ、充足し、遊ばせてもらいたがっている。それも、出来るだけ自由に、だ。ユーザー本位に改良されてしかるべきシステムの中、

制作者側の「都合」が透けて見えてしまった場合、熱が冷めてしまうことがある。そして本作「聖戦の系譜」は、その微妙な境界にとどまっている作品といえるのではないか。基本システムの変更は、一歩間違えば「恋愛させたいがための改悪」になっていた。しかしバランス取りにかける手間や、配慮の質といったものが、その明暗を左右したのだろう。そしてそんな地道な努力こそが、良作を生む背景には、欠かせないのである。

血、そして物語を受け継ぐ子供たち

前編から後編、登場するキャラクターは親世代から子世代へと入れ替わる。親世代終焉の演出の是非は、問われることとしても、子世代の最初の出陣、そのスキルや戦いっぷりを見て、私は思わず泣いた。特にその親に思い入れ、苦労して育てたペガサスナイトとノイッシュの娘など、涙なしには見守れなかった。そこには、父さんそっくりの必殺を出している娘がいる…。そしてその時、「聖戦の系譜」が語ろうとしたのかもしれない大きなテーマを、感じたのだ。

厳しい時代だからこそ、愛が生まれる。明日をも知れぬ命だからこそ、人はそのひとときを永遠に感じ、明日への希望を育んでゆきたいと願うのだ。いつ敵に攻め込まれるかわからないような状況で、親世代のカップルたちはいつの間にか子どもを産み、育てていた。プレイしていて、おいおい、いつの間に…、と突っ込んだプレイヤーも多かろう。

しかしやがて、親世代のキャラたちを悲劇が襲う。主人公シグルドの深い悲しみと、その息子セリスが背負う重い宿命。にもかかわらず、子どもたちは明るい。見えざる手に導かれて彼等が集う時、そこには何といたいけで、すこやかな可能性の芽が輝いていることだろう。

スタートボタン一発で開く全体マップも使いやすい。

もしも親世代の出来事が、ただ、そういうことがあったのだと、歴史の言葉によってのみ語られていたのなら、この物語は、一人の勇者が宿命の少女と共に魔王を倒すという、お定まりの伝説に過ぎなかった。しかしプレイヤーはシグルドと仲間たちを育て、その恋路につきあい、幸福ぶりに微笑み、あるいは悲劇に涙したからこそ、彼等の子どもたちに優しい眼差しを向けることが出来たのではないだろうか。苦しみながら、しかし諦めず、子どもたちが開いていく光の中の明日…。親たちの無念を、かきむしられる悲しみの中で体験したプレイヤーだからこそ、その輝く明日を、祝福してあげられるのではないだろうか。

十五回クリアするまでオープニングデモが変化して行くくらしく、凡百のゲームなら、とうていそこまで遊び込む気にはならないものだが、本作には、そこまでやってみたいと思わせる何かが、確かにある。幾つかの不備を補って余りある魅力を、「聖戦の系譜」は深くたたえているのである。

蛙の子は蛙とは、余り良い意味の言葉ではない。しかしその言葉には、親から子へと受け継がれていく、大きく無形の財産を感じる。そしてペガサスナイトのフィー、愛すべきノイッシュの娘は、父に似ながら、その父を越え、強く健やかに育った胸のすく未来…。そのものだったのだ。

◆プロフィール
春生 文（はるお あや）
1967年生まれ。鬼畜な小説を執筆、人生観が変わった。好きなことを続けてゆくのは難しい。諦めが悪いというだけでは生きていけない。そんなことをちょっと、思ったりした。私も死ぬまでモノを書きます。宇野千代様、安らかに。向こうでも素敵な恋をしてください。

関連作品
ファイアーエムブレム［S・RPG］
メーカー：任天堂／機種：ファミコン／
価格：¥6,000／発売日'90年4月20日
S・RPGの元祖。当初はファミコンユーザーの間で今一つ受け入られなかったが、シリーズを重ねるにつれて浸透。SFC版で名作の評価を得た。

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜［S・RPG］
メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：¥7,500／発売日：'96年5月14日

ダークハーフ

苦い味だけが残る混迷のRPG

地味ながら名作を送り続けるエニックスだけに、期待を寄せた本作だが…。エニックスの次回作に期待したい。

春生 文

プレイ時間 57時間

独特の視点とシステムを持つ異色のRPG

本作「ダークハーフ」は、千年の時を経て蘇り、人間たちを滅ぼそうとする魔王ルキュと、その復活を知り、立ち上がった青年ファルコの二つの視点から物語を辿ってゆくRPGである。

七日間の出来事を一日毎、ファルコとルキュの視点から交互に進める、という形を取ったアイディアは斬新で、全体を通して採用されたシステムも、独特なものだ。

まず、主人公の二者、ファルコとルキュの行動の基本には、常に「ソウルパワー」というものが存在する。それは、戦闘時に魔法を唱えたり（ルキュ）、マップ内を歩いたり（二者共通）するだけで減ってゆき、人間の魂を奪ったり（ルキュ）、魔物と戦って勝利したり（ファルコ）することによって補充されるものだ。また、ソウルパワーとは別にHPも存在し、ソウルパワー同様、魔物との戦闘経験に応じて、その上限値は少しずつ上がり、戦闘終了時には回復する（ルキュ）。

レベルアップの仕方も、ドラクエ型RPGとは全く異なるものだ。ファルコは、カオスオーブ（ステイタス値アップ）、マジックオーブ（魔法能力値アップ）というアイテムを、戦闘後、魔物の出す宝箱などからランダムに入手し、それを使用することによって、レベルアップしていく（何の数値がどれだけ上がるか、といった点もランダム）。そしてルキュは、ダークゲートという特殊能力を持っており、その魔法を用いて魔物を仲間にすることで、魔物が持っている魔法をランダムに覚え、すでに覚えている魔法の場合は、一つの魔法につき五段階までレベルが上がる、というわけだ。

そして魔法に関しては、ソウルパワーがある限り魔法を唱えることが出来るルキュに反し、ファルコは魔法をアイテムとして入手しつつ、消費する。その入手経路は各地の宝箱や、魔物が出す宝箱、あるいはファティアと呼ばれる物質との交換屋である。

主に、アイテムの入手やレベルアップ等を「ランダム要素が支配」するという点から見ても、このゲームのシステムが、TRPGやボードゲームなどに良く見られるエッセンスを取り入れた作りになっていることは想像に難くない。つまり、TRPGやボードゲームの独特の雰囲気を生かし、本格的かつ、新機軸のRPGを作り上げる、というのが、制作者側の狙いだったのではないだろうか。

しかし残念ながら、その狙いが成功しているとは言い難いのだ。

作り込みの甘さから来る制作者の失敗

まず、先述したソウルパワーだが、ゲームの中でそれが面白さにつながってゆくためには、「リスクとメリットとのバランスの妙」が、成し遂げられていなければならない。歩くだけでソウルパワーが減少していくという「リスク」と、それを補える「メリット」のグッドバランスが、存在しなければならないのだ。だが、本作に用意されているマップは、単純で分かりづらく、探索すること自体を楽しめるどころか、苦痛まで与えかねないような

代物だし、戦闘バランスにしても非常に良くないために、たとえ、隠し宝箱で武器や防具を入手出来るとしても、「リスク」が勝ちすぎ、「メリット」とのバランスを取りきれないのである。結果、プレイヤーは、「この章の最後までソウルパワーがもつんだろうか」という閉塞感だけを味わうことになる。

戦闘システムも、タクティカル戦闘を採用していながら、「直接攻撃」「魔法攻撃（その場から）」「何もしない」「逃げる」などの選択肢を選ばせるだけであり、何ら戦略性を持たせた作りになっていない。それはつまり、無意味でしかないのだ。魔物と主人公側のパワーバランスも悪いため、使用する機会の多い攻撃魔法が不足しがちで、仕方なく攻撃魔法をケチって直接攻撃に努めていると、今度は回復魔法が品薄になってしまう。それは、街で交換したり、宝箱から入手したり、といった方法では補いきれず、つまり、アイテムの出現と消費の確率のバランスもうまく取れていないということだ。ならば、ソウルパワー次第で魔法を唱えられるルキュ側が有利かといえば、そうではない。ルキュはルキュで直接攻撃に弱く、HPの回復も出来ない上、ボス戦などで連続十回以上攻撃を受けるなどの苦戦を強いられるのだ。ともかく「手強い」というより「理不尽」で、戦闘行為そのものが、苦痛な単純作業に過ぎない。

タクティカル戦闘も戦略性がなく無意味である。

アイディアを作品に昇華してこそ…

この作品が、TRPGやボードゲームといった別分野のアイディアを、不器用に取り入れただけの悪いお手本になってしまったのは、何故なのだろう。TRPGやボードゲームは、本来「対人」であり、仲間と交流しながら楽しむものである。だが、CRPGは「対C」であり、一人で楽しむためのものだ。これらは、全く違うメディアなのである。その部分を理解し、に合う変換する作業が必要だったのではないか。

また、全体を通じての、「バランス設定のまずさ」と「発想の安易さ」も、その原因に数えられるだろう。

それはダンジョン内のトラップについても言える。ただ、「隅っこの隠しスイッチを踏むとドアが開く」などというのは、トラップと呼べるようなものではないし、更に、そういった諸所のアイディアの稚拙を「失敗したら前の階へ戻す」といった方法でごまかし、難易度の調整を行っている様な嫌らしさもちらつく。要所要所においてセーブポイントが一回しか利用出来ないことに関しても、同様の印象を受ける。

世界観の構築も、矮小かつ中途半端で、ひどく浅い。そもそもどの街にも教会がなく、人々の信仰の存在もあいまいなのに「神のご加護…」などというセリフが出てくること自体、不自然ではないのだろうか。箱庭的な世界観からは、箱庭的なため息しか、感じられない。そこに生きる人々には、心も、希望の光も、持てはしないだろう。

TRPGやボードゲームの面白さを、特殊な世界観の元に再現しようとした、その試みや着眼点は誤っていなかったと思う。しかしアイディアは、作品として昇華出来なければ「無意味」なのである。

ただ、苦い味だけが残った。

◆プロフィール
春生　文（はるお　あや）
1967年生まれ。鬼畜な小説を執筆、人生観が変わった。好きなことを続けてゆくのは難しい。諦めが悪いというだけでは生きていけない。そんなことをちょっと、思ったりした。私も死ぬまでモノを書きます。宇野千代様、安らかに。向こうでも素敵な恋をしてください。

関連作品

ウルティマⅧペイガン［RPG］
メーカー：EAV／機種：PC9821・DOS/V
価格：¥12,800／発売日：'95年10月20日
パズル性の高いダンジョンの謎などを解くことが楽しい、クオータービュー視点の名作RPG。世界に存在感があり、歩くこと自体が楽しめる。

ダークハーフ［RPG］
メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥8,000／発売日：'96年5月31日

あいどるプロモーションすずきゆみえ

アイドルを実写撮り込み。作り込みの勝利

実在のアイドル「すずきゆみえ」ちゃんをゲームでもアイドルにするこのゲーム。不思議なプレイ感がある

林村わたる

プレイ時間 20 時間

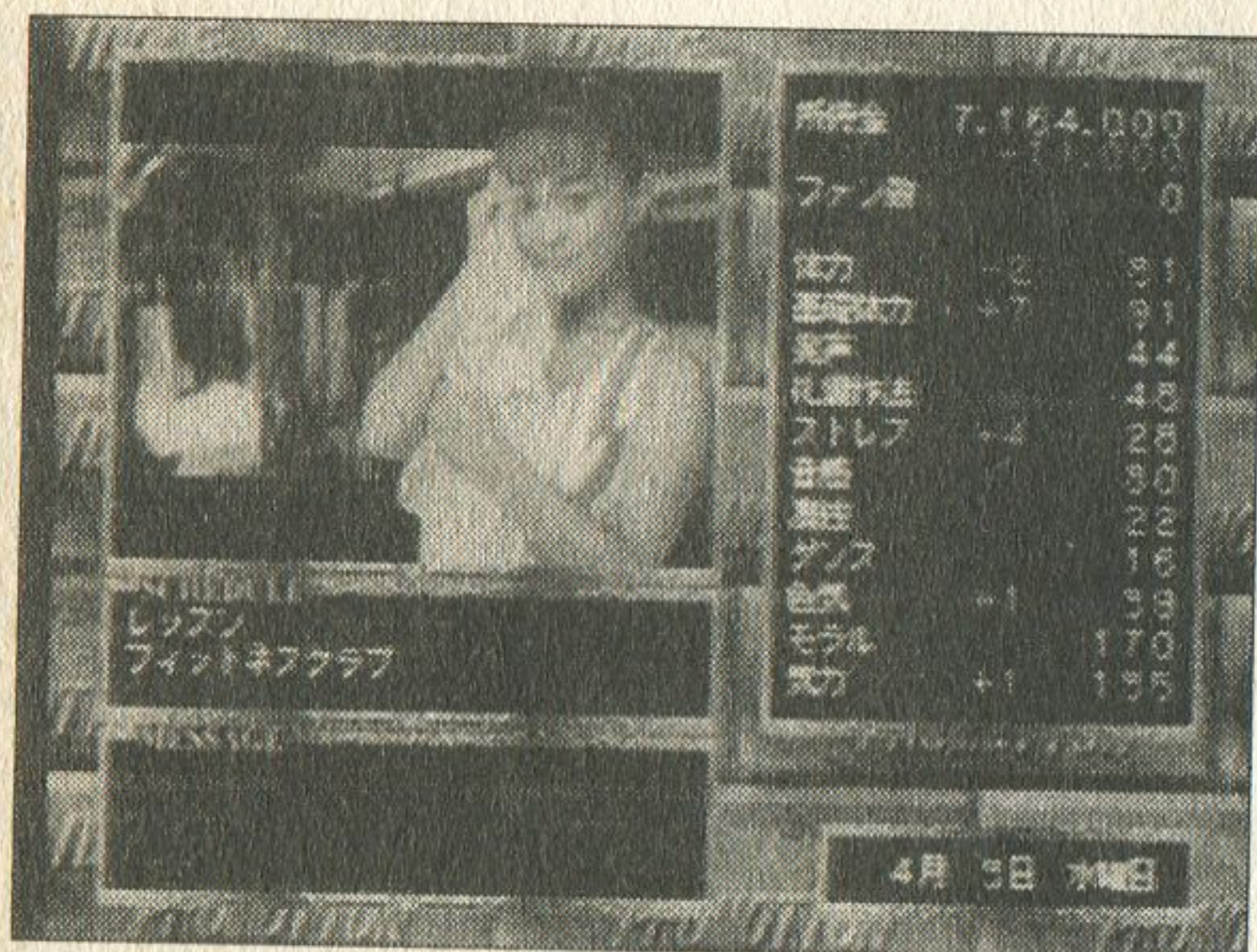
目指せ！国民的アイドル

いろんな立場の人間になれること、それはゲームの大きな魅力の一つである。今回プレイヤーは芸能プロダクションの社長として、唯一の専属タレント「すずきゆみえ」ちゃんを1年の内に一流のスターに育て上げなければならない。

育成SLGである「あいどるプロモーションすずきゆみえ」（以下あいプロ）はシステム的に特に目新しい部分を持っているという訳ではない。が、なぜか不思議な感覚を持ったゲームである。

普通の育成ゲームならパラメータさえ上げればゲームは楽に進行する。そう思ってプレイした1回目。パラメータを上げようと思ってレッスンを繰り返せばお金がなくなり破産。上手くデビューできてもデビュー時期が遅すぎて目的であるファンクラブ会員1万人に届く前にゲーム終了。悩みに悩んだある日、パラメータ上げもそこそこにマスコミのお偉方への接待攻勢に明け暮れた。それが良かったらしい。仕事は次から次へと入り、さらに仕事を続けるうちに実力（パラメータ）さえもあがって行く。単に実力があるだけでは大成できない芸能界。そこにはチャンスが大きな役割を果たしている。「あいプロ」はこれを非常に上手く表現しているのだ。

リアルな描写が生む臨場感

また、ゲームの局面ごとにも様々なリアルな選択をプレイヤーは迫られる。ノーギャラだが露出度の高いキー局の歌番組に出演するか、ギャラは高いが露出度の低いデパートのタレントショーに出演するか。いかにもありそう。

「僕の知ってるマネージャーにそっくり」と後ろで見ていた映画業界の人間にいわせるほど、マネージャーになりきってしまった私。リアルな芸能界描写と実写で繰り広げられるゲームの不思議な実在感がそうさせているのだと思う。

ちなみにこの「すずきゆみえ」ちゃんは実在のアイドル。いつかテレビにでているのを見かけたらなんか本当に嬉しくなってしまいそうな気がしている。

ゲームスタイルはごく普通の育成ＳＬＧ

◆プロフィール
林村わたる（はやしむら・わたる）
1968年生まれ。ゲームライター。ＰＳ版鉄拳２の出来の良さに大感動。練習モードで10連コンボを出しては悦にいるいやな習慣ができる。最近ちょっと幸せ。

関連作品
ときめきメモリアル［SLG］
メーカー：コナミ／機種：PS、SFC他／
発売日 '95年10月13日（PS版）
いわずとしれたこのジャンルを定着させた人気作品。すべてのハードを制覇する勢い。N64にも登場するか！？。

あいどるプロモーションすずきゆみえ［SLG］
メーカー：アルユメ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年5月31日

太陽のしっぽ

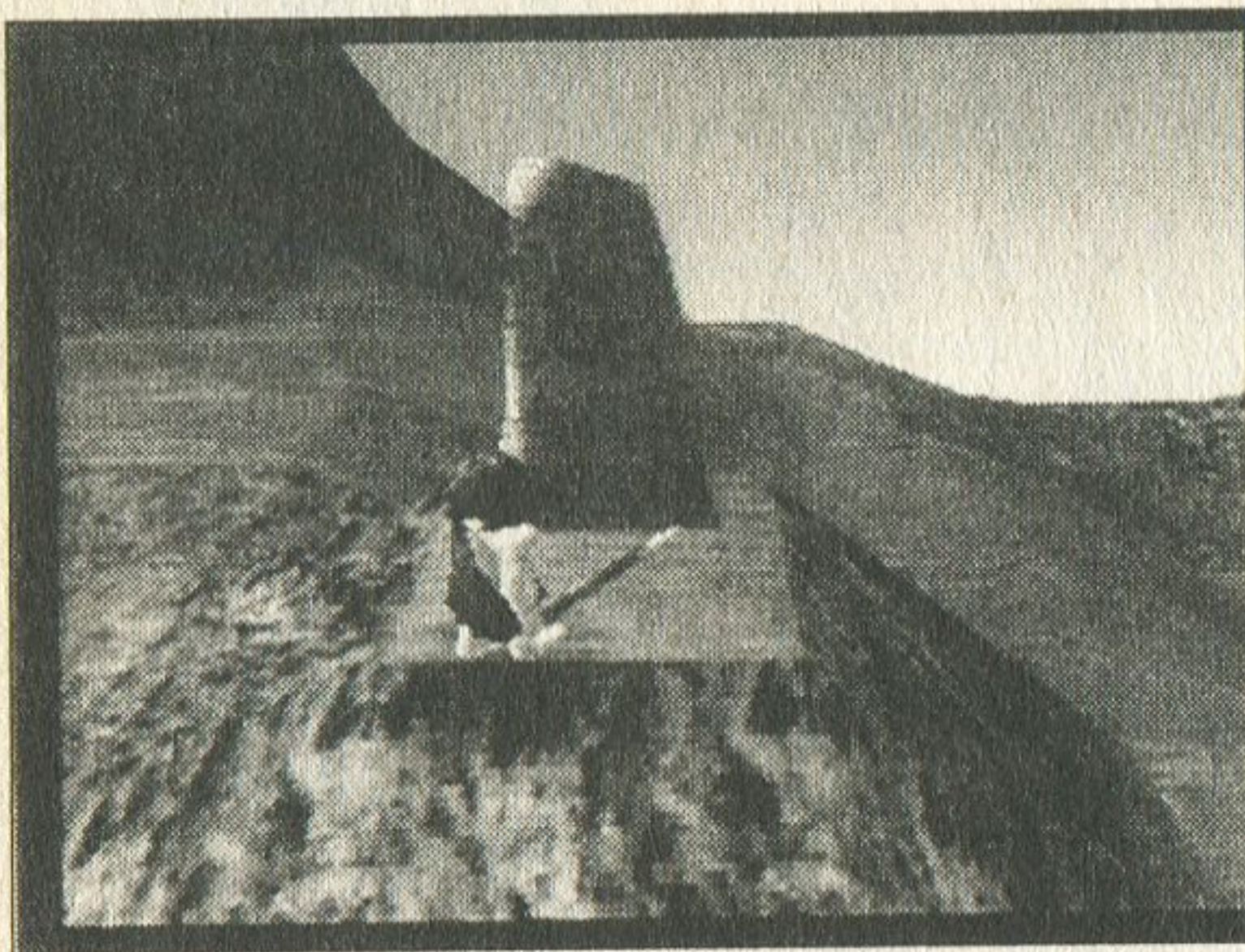
原始世界を舞台に展開した自由な表現

「ワイルド、ピュア、シンプルライフ」というコンセプト、それはこのゲームのあり方そのものだった。

宮川　一太郎

プレイ時間 35 時間

「太陽のしっぽ」は「アクアノートの休日」に続く飯田和敏氏のディレクター作品第2弾だ。プレイヤーの操る原始人はアイテムを食べてパワーをつけつつ、走り、跳び、泳ぎ、原始の世界を放浪する。その放浪の中、獣を狩って集落に肉を持ち帰り、人口や文化レベルを発展させる。最終的にはマンモスの牙で塔を積み上げ、太陽のしっぽをつかみ、進化を遂げることが目的となっている。

さてこのゲーム、尖ったセンスで立て続けに遊び手を圧倒してくる。100人分用意されているという原始人の顔は、よく教科書に書きこんだ落書き、その展覧会といった趣で楽しい。アクションを見てみると、原始人の動きは走るも跳ぶも思いきりで暴れ回るという感覚だ。特に山を駆け登るときなど、「未来少年コナン」ばりの登坂力で爽快かつ笑える。また、いきなり疲れて寝てしまうといった、動と静が入り交じった独特のテンポも楽しい。他にも2Dのアイテムデザインを「和菓子」にしたり、体の一部をモチーフにした謎のオブジェなど、制作者のセンス、遊び心がそのまま詰め込まれている。そしてやはり特筆すべきは「象牙の塔」の存在だろう。

タトゥー岩に遭遇。彼は一体何を思うのか。

「象牙の塔」という言葉（お高い世間知らずを揶揄する言葉）をそのまま視覚化した、不自然で不格好な姿の塔。それを効率的に積み上げ、太陽のしっぽを掴むことは実に簡単だ。普通のRPGで経験値稼ぎをするように、マンモス戦と帰宅を繰り返せばいい。そこで僕達は、効率的な作業の繰り返しで原始人は人間に近づくという、象牙の塔に込められた皮肉なメッセージを投げかけられ、馬鹿にされた気分になる。普通のゲームらしくない異質な表現、そこには飯田氏からのゲームのあり方に対する提言が感じられる。

この作品は原始人を動かしてフィールドを歩き回るだけの、いわば単調なゲームだ。そう考えればこの作品のゲーム性は低いといえる。だが、象牙の塔を建てるというゲームらしい目的をあえて逆説的、皮肉的に設定することで、こういった「ゲーム性にとらわれないゲームがあってもいい」というメッセージがより伝わってくる。

たしかに僕らは、ゲームをクリアするものとして遊びすぎた。ワイルド、ピュア、シンプルに、僕らもゲームも自然体であればいい。原始人が寝ている時に、空を見上げてそんなことを感じた。

◆プロフィール
宮川一太郎（みやがわ・いちたろう）
1972年生まれ。えせゲームライター。「ボクサーズロード」で、激痩せボクサーをサディスティックかつストイックに育てるのが趣味。マイルドで複雑、かつセミデブライクな千葉県民。

関連作品

アクアノートの休日［ETC］
メーカー：アートディンク／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'95年6月30日
仮想の海中を散歩する、基本的にそれだけという異色の作品。心象的で静かな世界が印象的。

太陽のしっぽ［ETC］　メーカー：アートディンク／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年4月26日

ごきんじょ冒険隊

魅力的な要素は多分に含まれているが…。

幼稚園児を主人公にした、お手軽なロールプレイングゲーム。もう少し遊べる内容が欲しかった。

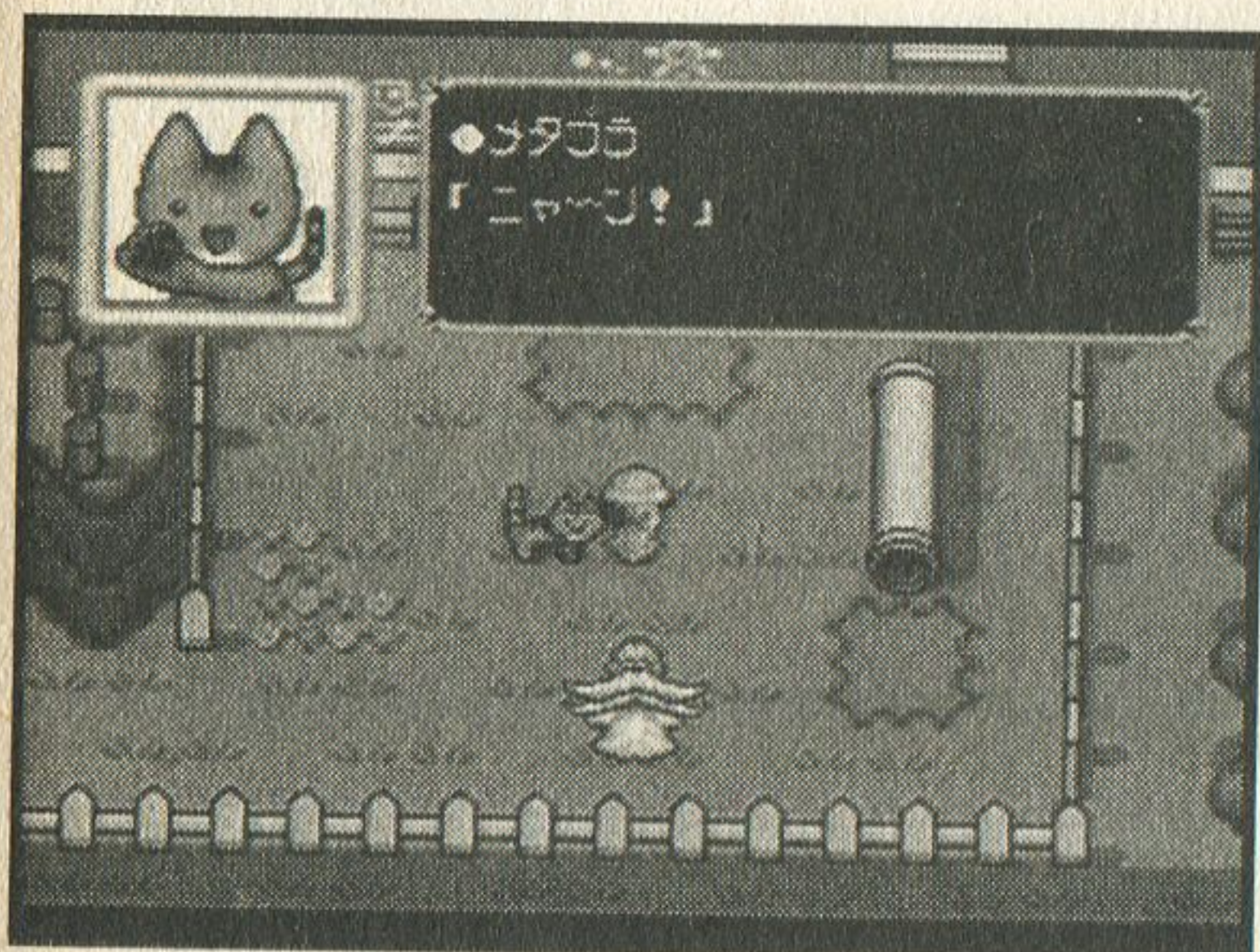
巴かずみ

「ごきんじょ冒険隊」は主人公たち幼稚園児の冒険を描く、コマンドRPGである。漫画家の須藤真澄（『月刊まんがくらぶ』にて同名漫画を連載中）のデザインによるユーモラスでかわいいキャラクターと、日本の町を舞台にした身近な設定が新鮮だ。

ゲームシステムも一風変わっていて、敵に勝っても経験値は全く得られない。キャラクターの能力は幼稚園での「お勉強」でアップさせる。勉強といっても、好きな科目をただ選べばいいだけなので難しいことは何もない。戦闘はイベント中の限られた場面でしか発生せず、戦闘終了後には倒されたメンバーも含めて体力が全回復。たとえ敗北しても、より強くなった状態ですぐに「その場復活・再挑戦」が可能。レベルアップの苦労が最小限に抑えられているため、「RPGのシステムを使ったアドベンチャーゲーム」といった印象だ。会話や探索、ボス戦などのイベントを味わってもらうことに重点がおかれているのがわかる。

練り込みの不足がもたらす希薄さ

だが、その狙いがゲームの面白さに結びついているかといえば、残念ながらそうとは言いがたい。親切すぎるシステムは同時に、キャラクターを成長させていく楽しみや展開のメリハリまでも取り去ってしまった。全体の練り込みが甘いせいで各要素も充分に活かしきられておらず、様々なシステムを有効に使う機会があまりに少なすぎる。いってみれば、「ほとんど調理せず、材料だけを皿に盛りつけた状態」に近いのである。手を抜いてプレイしていても何とかなるので、張り合いがない。

どちらかというと、小さい子供やゲーム慣れしていない女の子がほのぼのと遊ぶのによさそうなソフトだが、それにしては謎解きのヒントが一部わかりにくく、配慮に欠ける。マニア向けにも初心者向けにも徹しきれていないバランスは、明らかに調整不足だと言わざるをえない。個性的なキャラクターとストーリーの温かさ、そしてザコ戦の多さに代表される「RPGの疲労の原因」を軽減しようとした発想自体は良かっただけに、中途半端な仕上がりになってしまったことが非常に惜しまれる。

きまぐれな猫の行動は、見ていて楽しい。

プレイ時間
16 時間

◆プロフィール
巴かずみ（ともえ・かずみ）
1968年生まれ。ゲームソフト・レビュアー。エネルギー回復スポット：ゲームセンター、ゲームショップ、本屋、くつろげる喫茶店。

関連作品
MOTHER2～ギーグの逆襲［RPG］
メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800／発売日：'94年8月27日
日常的のようで非日常的な世界をうまく表現した名作RPG。優れたストーリーとイベント、ユーザーフレンドリーなシステムで、幅広い層のユーザーに支持された。

ごきんじょ冒険隊［RPG］
メーカー：パイオニアLDC／機種：スーパーファミコン／価格¥7,980／発売日：96年5月24日

サイキックフォース

格闘ゲームの新たなる方向性を求めて

タイトーが放った「サイキックフォース」は、格闘ゲームに変革をもたらす可能性を秘めていた。

須藤 玲

斬新なシステムがゲームの可能性を生む

超能力バトル。これが「サイキックフォース」のコンセプトだ。登場するキャラクターたちは、すべて超能力者で、それゆえ常に宙に浮いて闘うことになる。地面というフィールドをなくし、闘いの場を空に求めた点が、この作品の出発点であり醍醐味である。キャラクターが宙に浮いている格闘ゲームは今までにも発売されているが、この作品は、CGによる映像と独特な浮遊感、ゲーム感覚によって、見た目にもプレイしても非常に新鮮な印象を受ける。

互いのキャラクターの位置が遠い場合は、通常技が飛び道具となって、シューティングゲーム風。位置が近くなると、打撃技中心の格闘ゲームとなる。特定のジャンルにとらわれない、この作品でしか味わえないゲームシステムを確立させようという心意気が伝わってくる。

新しいゲームシステムは、往々にして各要素のバランスが悪くなりがちだが、この作品は上手く対戦ゲームとしてのバランスを取ろうとしている。

個性的なサイキッカーたち。キャラ人気アリ。

8方向へのダッシュと、相手に向かってホーミングするクイックダッシュを駆使することによって、実にスピーディかつ他に類を見ない闘いを繰り広げることができる。必殺技は見た目に派手だが、ゲージ制を導入し、隙が多めに設定されているので、安易な必殺技の乱発を防いでいる。また、攻撃に対する防御策として、全方向の攻撃を完全にガードするバリアガードが用意されている。このように、攻撃と防御の両方に新要素が入っていて、この作品独自の駆け引きを楽しめる。

ただ、全体的に技の硬直が長く、バリアガードが万能すぎるため、待ちプレイが強くなってしまうのが残念だ。それに、バトルシステムやコマンド入力が、単純そうで意外と難しいのが、プレイする人を選ぶのかも知れない。

新しい要素が完全に成功しているとは言えないものの、思いきったシステムによって格闘ゲームの新境地を切り開こうとした試みは高く評価したい。無難な続編ものも良いが、今のゲーム業界に必要なのは、こういった冒険的な作品なのではないだろうか。

◆プロフィール
須藤 玲（すどう・れい）
1969年生まれ。シューティングと格闘ゲームに命をかけるゲームライター。前号の「パンツァードラグーンツヴァイ」の批評に対するお手紙が多く寄せられ、驚いています。もっともっと読者の皆様の意見を聞いてみたいですね。

関連作品

ダークエッジ［格闘ACG］
メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'93年
360度3Dバトルが画期的だったセガの対戦格闘ゲーム。完成度はともかく、2Dの壁を打ち破った功績は大きかった。続編＆移植希望。

プレイ時間
100 クレジット分

サイキックフォース［格闘ACG］
メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'96年

破格の読者コーナー

NEW 読者あっての本ですから

努力と根性 読者コーナー

○読者コーナー担当の松井です。そして…。

◎アシスタントの古庄でーす。酔うと記憶無くしまーす。

○今回も気合いを入れて読者コーナーをお送りしましょう。

★アンケートで、面白かった記事などを番号で記入するようになって書きやすくなって良かった。（東京都　こしあん）

○間違って、記事のページ数で記入してくる人がいました。記事のページ数ではなく、記事の番号で記入して下さるよう、お願いします。（松）

★プレゼント当選発表も、できればペンネームでお願いしたい。テレカ当選者として名前が載ったのを会社の後輩がチェックしていて、少し恥ずかしかったので（笑）。（三重県　てへへ）

◎ゲーム批評に名前が載ったことぐらい、ぜんぜん恥ずかしくないッスよ！　読者も編集部員も、もっと誇りを持ってGO！（古）

★月刊になって下さい！　それで、良い意味でメジャー化してくれたらいいなと思う。（北海道　悪茶・空奈）

◎とにかく頑張るッス。つらい時は、編集部近くの銭湯に入って英気を養うのだ！（古）

★最後のページのマンガ（批評くん）の枠線をまっすぐきちんと引いて欲しい（なんとなく、そう思った私はA型）（京都府　えりす）

○私もA型です。（松）

◎俺もA型。ちなみに、批評くんマンガの作者であるS編集長もA型なんだぜ。とてもA型とは思えないほど雑然と破綻した机で批評くんマンガは描かれる！（古）

★「バイオハザード」の記事で「ゾンビ」のビデオを紹介していたみたいに、そのゲームの関連モノを紹介するのを今後もやってほしい。（大阪府　八尋）

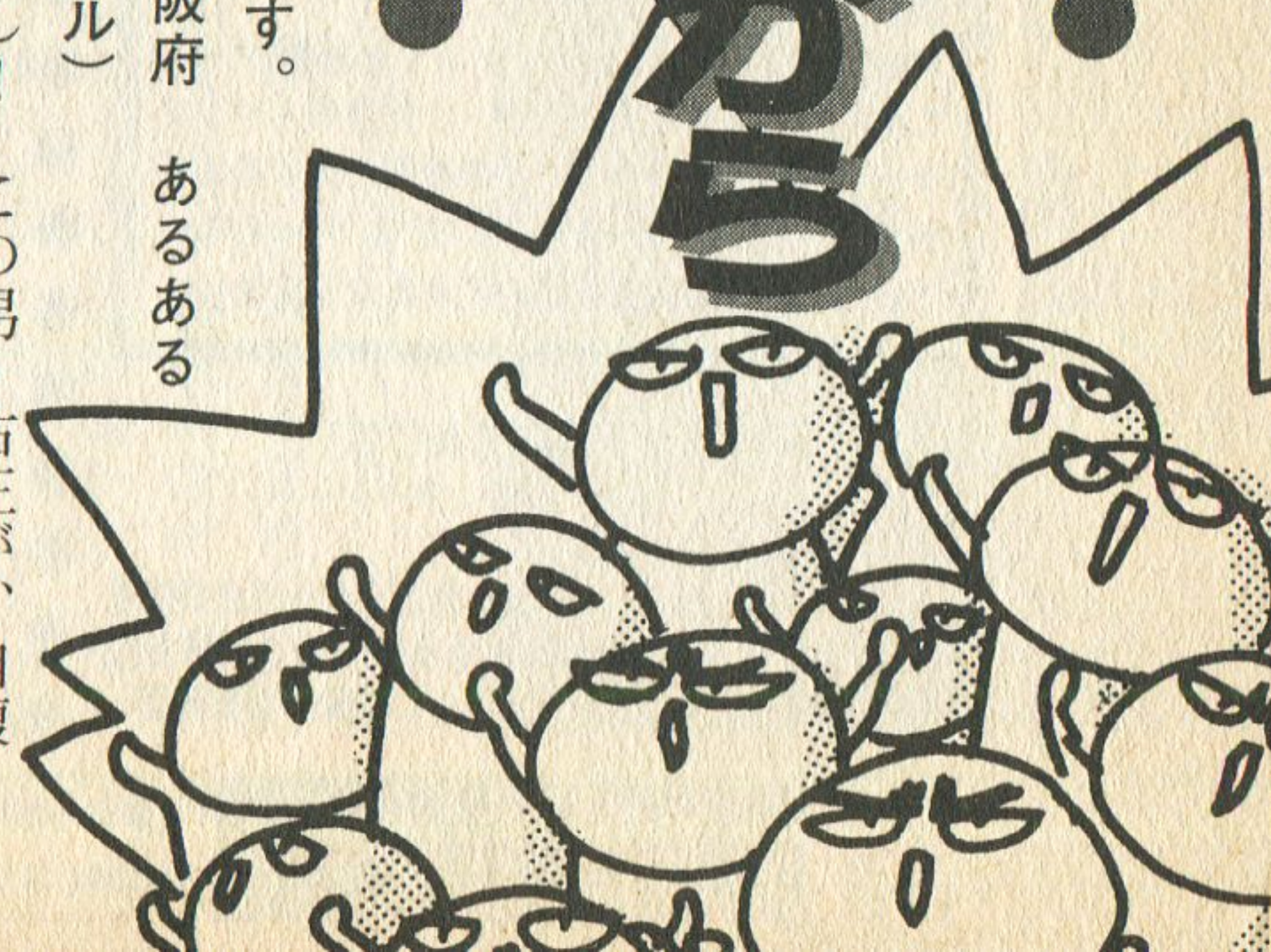
◎ゾンビ担当として嬉しいです。ありがとう。ちなみに「フロム・ダスク・ティル・ドーン」は、B級映画の王道をゆくゴキゲンなムービーだ！　みんなで観ようぜ！（古）

○ふーん。（松）

★プレゼントが少ないというのがこの雑誌の弱み（？）ですね（笑）。でも僕は、そんなゲーム批評が好きです。（大阪府　あるあるアルル）

◎よし！　この男・古庄が、自腹をかっ捌いて超豪華プレゼントを提供しよう！（古）

○また福袋ですか？（松）

当選確率250倍以上という予想外の反響を呼んだ「うーちゃん福袋」再び！　ゲーム批評10号達成を記念して、「ゲーム批評編集部特製うーちゃん福袋2号」を1名様にプレゼントします。編集部秘蔵の金銀財宝＆箸にも棒にもかからぬ物が満載の福袋、欲しい人はアンケートはがきの隅に「福袋頂戴」とでも書いて送って下さい。

★ゲーム批評にもの申す

○このコーナーは、ゲーム批評に対するご意見や反論を受け付けるコーナーです。担当は、松井でお送りします。

★最近は、ゲームに対して悲観的な意見が多いような気がします。もっとゲームを楽しくする記事が必要だと思います。

（広島県　みぞぐち）

○ゲームの欠点を指摘したりするのは、より良いものになってほしいという改善案のようなものです。その改善案が、悲観的な意見と捉えられてしまうのは残念です。物を作る上で、悪い部分が分かっていないと、良いものは作れないと思います。悪い部分は目をつむり、良いところばかりを持ち上げるのは、その作品にとっても良くないことではないでしょうか。そういった意味で、私たちの批評が少しでもお役に立てれば幸いと思っています。

★情報などの迅速性という点ではお話にもならないわけですから、正確性、公正性などに注力してほしいです。また、長期的な問題だと思われる場合は、追跡情報を。

（大阪府　やくたたず）

○正確性、公正さについては、もちろん十分に気を使っています。また、以前の記事についての追跡情報についても、必要とあれば取り上げていきたいと思っています。その後の動向が気になる記事があれば、編集部までお寄せ下さい。

★広告を取らなくても雑誌は不公正になりうるということを忘れないで下さい。特定のソフトやクリエイターに肩入れしすぎるのが顕著になってきましたね。

（愛知県　ぴゃう）

○編集部で良いと思ったものは、どんどん誌面を割いて取り上げていく方針です。大きく記事を取り上げると、どうしても「贔屓しているのじゃないか」と言われてしまいますが、良い作品はどんどん注目されてしかるべきだと思います。良い物は良い、悪い物は悪いとはっきり言うのが公正な批評であると思います。

★一本のソフトについてたった一人の人間だけが批評しているというのは、「個人的な趣味が入りすぎ」とか思ってしまう部分がある。やはりソフトの批評というのは、数人が行って最後に編集部総括という形の方がいい。

（埼玉県　行ってきマスオ）

○複数の批評を載せるという試みは、現在検討中です。もしかしたら次号から始まるかもしれません。今後もよりよい批評のスタイルを探って行きたいと思いますので、ご意見があれば編集部までお手紙よろしくお願いします。

（神奈川県　吉田興信所）　ハードボイルドは男の浪漫！（古）

（兵庫県　真嶋勲）　ＳＳ版はバーチャガンでやりたいよね。（松）

お知らせ
投稿ゲーム批評「読者あっての本ですから…」

ゲーム批評の読者投稿をまとめた「アツイ」特別編を企画中!!　ユーザーのゲームが好きだからこその「メーカーに伝えたい」「言いたい」気持ちを大募集!!　ハガキや手紙でどんどん送って来て欲しい!!
'96年10月末日発売予定

次のページも読者コーナー

★アンケートの狭間から

○読者アンケートによって構成されるこのコーナー。今回は、9号アンケートの「あなたがゲームを始めたきっかけは？」のランキングです。（松）

◎なんか凄く強引なランキングになったなあ。（古）

○やはり一番の理由は「友達が持っていたから」でした。（松）

◎「みんなが持っているから」という呪文は、親への強烈な殺し文句だよな。確か俺も使ったような気がするぞ。（古）

○「ゲームウォッチ」や「インベーダーゲーム」がきっかけ、という人が結構いるんですね。ゲーム批評読者は、ゲーム歴が長い人が多いようです。（松）

◎俺の心の中のバイブル「ゲームセンターあらし」が入っていないのが納得いかーん！（古）

○意外と多かった「ゲームセンターあらし」ですが、惜しくもランク圏外でした。ちなみに私も読んでました。（松）

◎「水魚のポーズ」とか、よく俺も真似したもんだぜ！（古）

○歳がバレますよ。（松）

草薙京　K.O.F '95

25歳にして京サマに夢中になってしまった私…。今年も彼の年になりそうです。

（群馬県　Y－CAT）
新・女性格闘家チームを使うッス。（古）

あなたがゲームを始めたきっかけは？
（9号アンケートより）

順位	きっかけ
1	友達が持っていたから
2	ゲームウォッチ
3	ファミコンブーム
4	ドラゴンクエストシリーズ
5	インベーダーゲーム
6	スーパーマリオシリーズ
7	兄弟が持っていたから
8	親が買ってきた
9	ひまつぶしで始めた
10	近所にあった駄菓子屋

読者ランク帝国

今回のランキングは、前回4位だった「バイオハザード」が、凄い勢いで1位を奪取しました。ここまで大ヒットになるとは、誰も予想していなかったことでしょう。そのパワーは、前回1位の「鉄拳2」をも押しのけてしまいました。「鉄拳2」も、いまだに売れ続けているお化けソフトです。PSユーザーのほとんどが「バイオハザード」と「鉄拳2」のいずれかを所有しているのでは？

「ファイアーエムブレム」は、3位と健闘しました。SFCソフトには、まだまだ頑張ってほしいですね。そして4位には、なんと「野々村病院の人々」が入りました。セガサターンは、ハードが売れているにもかかわらず、遊べるソフトがない、という現状が、このランキングからも読み取れます。「野々村～」自体は、面白いソフトなのですが。

次号のランキングには、NINTENDO64のソフトが入ってくるでしょう。「スーパーマリオ64」は何位にランクインするのでしょうか？　気になるところです。

最近面白かったゲームソフト
（9号アンケートより）

順位	ソフト名	ハード
1	バイオハザード	PS
2	鉄拳2	PS
3	ファイアーエムブレム～聖戦の系譜	SFC
4	野々村病院の人々	SS
5	ドラゴンクエストVI	SFC
6	タクティクスオウガ	SFC
7	パンツァードラグーンツヴァイ	SS
8	風来のシレン	SFC
9	ガングリフォン	SS
10	ポケットモンスター	GB
11	バーチャファイター2	SS
12	ときめきメモリアル	SFC他
13	ドラゴンフォース	SS
14	THOR～精霊王紀伝	SS
15	JumpingFlash!2	PS

★女性ゲーマー救国戦線会議

◎ここは女性ゲーマーならではのご意見やゲーム観を取り上げるコーナー。担当は、NINTENDO64がいまだに買えない古庄でーす（悲しい）。

★9号の沢田先生最高さんより、私は恵まれてます。だって、夫もゲーム好き。プレステもサターンもある。授乳しながら、私はクロノ。昼寝の間にバハムートラグーン。夜は、夫とバーチャコップにバイオハザード。おかげで息子（1歳四カ月）はバーチャガンでも遊びます。（山形県　片桐由紀子）

◎いやぁ、こういう生活に憧れるだろ、えりちゃん（「どうーなってるの!?」の小倉さん調で）。それにしても、バーチャガンと戯れる赤ちゃんというのも将来が怖いような気がする。大丈夫か？

★私は生協に加入している。商品案内が週に一度来る。キャラクターものを扱っている時があり、「バーチャ2」のタオルなんてものもある。しかーし！　説明文が「ファミコンから誕生したファミコンキャラクター！」とあるのだ！　う～、我慢できない。投書したい。そんなことで目くじら立てるのは大人気ないだろーか。（千葉県　御畑郁子）

◎一般の人には、サターンもプレステもN64も、すべて「ファミコン」なんでしょうね。そういった誤解（？）は、なんとしても取り払われるべきです。世間の壁は厚いけれど、より多くの人をゲームの虜にするために、お互い頑張ろうじゃありませんか！

★私は「物語を感じる」ことが好きです。本でもマンガでも映画でも、その手段は何だって構いません。物語を、まるで自分の体験のように感じることができるロールプレイングゲームというものが、この世にあることを知ったときは、いきなり世界が「ぐわっ」と広がったような大きな感動を覚えました。読者コーナーでの「ゲームをプレイする人すべてが幸せでいられるようになれば…」という古庄さんの言葉を読んで、私もゲームをすることで、ひとつまた幸せを手に入れたんだなぁと思いました。（富士見市　細川洋子）

◎物語を伝える手段として、ゲームはもっとも可能性のあるジャンルだと思う。そういった物語を、読者のみんなと共に感動を分かち合えればいいな、なんてことを考えてます。感動したゲームがあったら、この男・古庄にも教えてくださいね。

★9号の読者対談は、全員が男性ゲーマーだったのが、ちと偏っているなぁ…と思いました。今度そういう企画があるときには、女性ゲーマーやゲーム初心者の意見も聞いてみたいです。（大阪府　秋葉たぎり）

◎うんうん（うなずいている）。女性ゲーマーの対談って、凄く面白そうだぞ。とりあえず、編集長に企画を提出してみまーす！

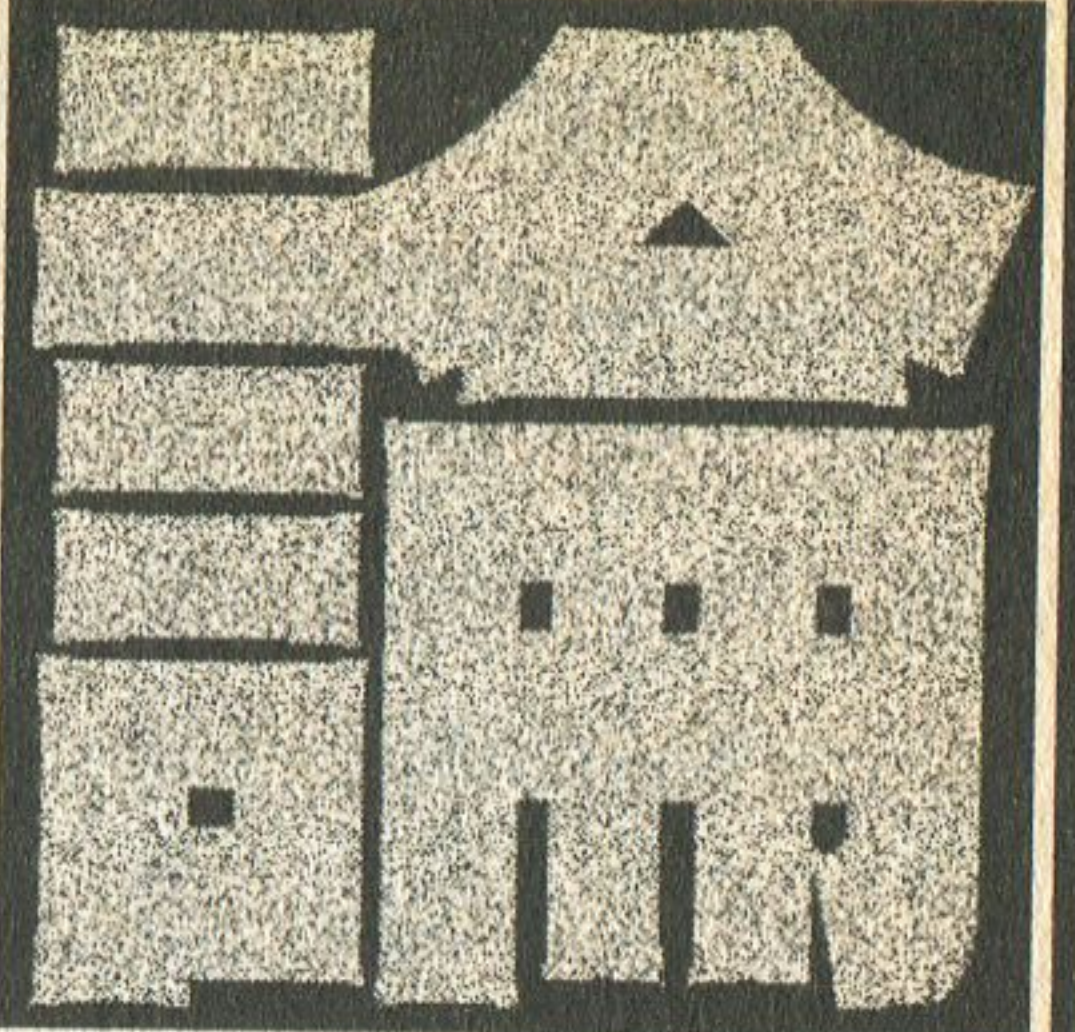
★本の大きさが、ちょうどいいので嬉しいです。月刊にして欲しい！　イラストをカラーで！　読者のページをもっと増やして欲しい！（神奈川県　涼花）

◎いろんなご要望、ありがとうッス。実は、読者コーナー増ページ求むの声は、けっこうあったりするのだ。みんなが面白い手紙をもっと送ってくれれば、増ページも夢じゃないぞ。という訳で、読者コーナー宛てのおたより、待ってるぜ！　ではまた次号！

百円道場

硬派Tinhat

次は「読者ニヨル批評ノページ」です。

論

読者ニヨル批評ノページ

読者だから見えることもあるし、読者にしか見えないこともある。だから「読者ニヨル批評」なのです。今回も、読者の新鮮な視点による批評がいっぱいです。

第九回

今回の選者・小野さん

と、いうわけで当コーナーに出張の小野さん（34歳、独身、自転車通勤）です。そーいえば読者コーナーがずいぶん拡充されましたね。前担当者としては、少々複雑な心境ですが、まあ副編集長になったことですし、気にすまい。早速読者からの批評を紹介していきましょう。

前号「ツヴァイ」評に関する2通りの意見

前号で須藤氏は、「パンツァードラグーン　ツヴァイ」（以下ツヴァイ）を「STGとしてもストーリーの出来としても完成度が低い」という評価を下されていますが、私は「ツヴァイ」を3DSTGとして高く評価しています。

まずプレイしてみて感じたことは「クリアするのは簡単そうだが、極めるのは難しそうだ」ということです。一般的にSTGでは「ゲームクリア＝ゲームを極めた」という公式が成り立ちやすいのですが、「ツヴァイ」では、この「クリア＝極めた」という公式が成り立ちませんでした。なにしろミスをすればするほど難易度が下がっていくので、誰でもいつかはクリアできるようになっています。一般的にSTGの究極的至上目標であるはずの「ゲームクリア」が、「ツヴァイ」ではさほど重要ではなくなっているのです。

では、「ツヴァイ」はプレイヤーに対して目標を提示する義務を怠っているかというと、違います。「ゲームクリア」の重要度が低いかわりに「撃墜率」と「ドラゴンの進化」が存在しているのです。撃墜率は前作もかなり熱かったのですが、今回はセーブ機能がついたおかげで記録が残るようになり、さらに熱くなっています。また敵の配置も絶妙です。もしも対処しきれないほど敵キャラがドカドカ現れたとしたら、最初から敵を全滅させることなど諦めて、撃墜率にこだわることもないでしょう。しかし考えられた敵の配置はユーザーにパーフェクトへの希望を与えており、独特の緊張感をゲームに与えています。

さらに、プレイ内容によって変わるドラゴンの進化が上げられます。一生楽してクリアするだけでは、「スカイダーツ」の姿を拝むことなどできないでしょう。ちなみにゲームクリア時の進化形態によって、エンディングのビジュアルとイラストも違った物が用意されています。

ストーリー表現でも「ツヴァイ」は実験的な試みを行っています。それはゲームの合間に入るデモでストーリーを語るのではなく、プレイそのものでストーリーを語らせようとする試みです。コース分岐やプレイ内容によって変化する

DRAGON FORCE
なんと言われよーと
サターンで一番
ハマったゲーム
最強カップルの
この二人が
GOOD!

宮城県　蓬田晴美

様々な要素は、プレイヤーごとに様々な「ツヴァイ」を形作らせます。そのために制作者は、デモ画面で世界観やランディとラギとの関係などは最小限の情報を与えるにとどめ、あまり多くの情報を与えることを良しとしなかったのでしょう。この試みが成功したのかどうか（多くの人に理解されたかどうか）私にはわかりません。少なくとも私自身は、色々と想像することができて楽しめました。

「ツヴァイ」はSTGとしてはあまりにも独自の構造を持っています。STGの常識だった「クリアするための攻略」が成立せず（撃墜率を上げないようにすれば難易度が下がって楽にクリアできてしまう）、むしろクリアできるようになってからが本当の勝負となるレースゲーム（タイムアタックが本当の勝負）にも似た構造を持ち、システムと有機的に結びついたストーリー表現など、これまでに見られなかったものばかりです。確かに今までのSTGにもストーリー性を打ち出したり、スコアアタックの楽しさを追求したゲームはありました。しかし、それは「ゲームクリア」という究極の目的に取ってかわるほど重要な位置を占める物ではありませんでした。そしてSTGの「クリアすれば終わり」という構造は、ユーザーに長く遊ばせるために必然的にゲーム難度の高騰という事態を招き、しだいに行き詰まりを見せていったのです。「ツヴァイ」のこの新しい試みは、高いレベルでの完成を実現しており、これまで行き詰まっていた感を見せていたSTGに新たな展望を見いだせているのです。（長崎県　平村恵志）

風来のシレン
もう100回以上プレイしてますが『食神のほこら』が仲々終わりません 何処にいるんだナオキ…!!

愛知県　財間容子

須藤氏の意見に全面賛成です。私は前作を徹底的にやり込み、ハードレベル＋ウィザードモードでもノーミスクリアできますが、「ツヴァイ」を買ったときに、「きっとあれ以上難しいのだろう。これは楽しみだ」と思っていましたが……クリアしたときに唖然となりました。買ったその日にあっさりとクリアできてしまうのはちょっと……。

しかし、友人によれば、前作は難しすぎるそうです。「ツヴァイ」ならクリアできるが、前作はとうていクリア不可能だと言っていました。制作者のみなさんもおっしゃっていたように、やはり難しすぎるのは考える余地があるでしょう。とはいうものの「ツヴァイ」は、シナリオの点も含めて、全体的にやはり期待はずれに終わったような気がします。

ただ、CGと音楽についてはかなり良いと思っています。前作がAZUMA氏を起用し、壮大な幻想音楽だったのに対して、ツヴァイはかなりテクノに傾いた、どこかしらサイバーな味のある音楽になっています。それが奇妙に幻想世界に合っていて感心してしまいました。

そしてCG。SSのポリゴン能力がPSに劣ることは周知の事実ですが、そのSSであそこまで見せたのはかなりすごいと思います。しかも、前作よりもドットの粗も目立たなくなり、CGについてはまったく問題ない仕上がりだと思います。私がSSを選んだ理由の一つ、それが「パンツァーが動くから」だったので、セガにはぜひとも第3作目を出してほしいです。（大阪府　猫山神名）

私の批評が一つのきっかけになれば幸せです

どうも、ライターの須藤玲です。このたびは、私の批評に対してご意見をお寄せいただき、ありがとうございました。多くの方から反応が返ってくることは、たいへん良い刺激になりますね。

平村さんの意見はわかります。ですが、私としては、そういった「ツヴァイ」のゲーム的部分に単調さを感じ、ストーリー的にも、もう

パンツァードラグーン　ツヴァイ
[3DSTG]
メーカー：セガ／機種：セガサターン／価格￥5,800／発売日：96年3月22日

少し練られていればと思いました。名作になりえた作品だからこそ、ちょっと厳しい評価になったのかもしれません。
　私の批評が絶対に正しいなどと言うつもりは毛頭ありません。私の批評で、みなさんがその作品について考えるきっかけになればいいな、と思います。

北海道　P．P

なぜ発売日直後に売り上げが集中するのか

　前号の「ランキングに見る組織票の疑い」で、その内容に関連して質問したいことがありましたので、お手紙差し上げました。
　まず「ソフトの発注が1～3ヶ月前で、新世代機でもこの構造は変わらない」とありますが、これはどうしてでしょう。PS、SSはCD-ROMです。CD-ROMの利点の一つに、「素早く生産できるので、より短期間の発注、仕入れができる。従って、初回発注を抑えて、売れ行きを見て随時発注することができる」という物があったと思います。しかし、この部分を読みますと、こうしたシステムは全く機能していない、そんな風に読めますが、実際のところどうなのでしょうか。
　また、どうして売り上げが発売日直後に集中するのでしょうか。PSはともかく、他機種のソフトは、発売から数ヶ月がすぎれば値段が大幅に下がるという事態はよく起こります。それならば、しばらく待ってから買った方が良いとは思わないのでしょうか。
　これについて、自分なりに理由をいくつか考えてみました。
1．とにかく早くプレイしたい。
2．早く買わないと売り切れる。
3．日本人の横並び主義。
4．雑誌があるゲームを扱う時期に合わせて購入する。
5．早解き早売り。
　以上、この中では4が有力かなとも思いますが、どうも納得のいく説明には達し得ませんでした。どうかこの2つの質問に答えてください。
（埼玉県　若松朋久）

的確なご質問ありがとうございます。

　前号で舌足らずだった部分をご指摘いただき、ありがとうございます。良い機会なので説明することにしましょう。
　まず発注時期に関するご質問ですが、確かにショップの初回発注が発売日の数ヶ月前という現状は、ROMカートリッジの頃と変わっていません。理由を各社に問い合わせたところ、マニュアルやラベルなどの印刷物（俗に「刷り物」と言います）の制作に時間がかかる点が大きいからとのことです。CD-ROMだけならすぐに生産できても、刷り物は校正など数々のチェックが入るため、それなりに時間が必要になるわけです。ちなみに刷り物は、初回生産時に追加を見越して多めに印刷するため、リピート時にはCD-ROMの特性を生かした素早い対応が可能となります。それでも運悪く刷り物が切れた時などは、やはり相応の時間がかかるとのことです。
　また、ゲームの売り上げが発売日直後に集中する理由についてですが、これは実際にN64の発売前夜に秋葉原に行って、徹夜で並んでいた人々に理由を聞いてみることにしました。
「やっぱり自己満足かなぁ。全国で俺が一番早くマリオを解いたっていう」（21歳、フリーター）
「雑誌やTVCMで気持ちが盛り上がって。最近では発売日に買うか、半年くらい待って中古で買うか、ホントどっちかになってる」（20歳、

埼玉県　みや

学生)」
「人の解いたゲームって、自分で遊ぶ気になれないから。人に自慢できないし」(19歳、学生)
ゲームは、その「解く」という性質上、音楽CDなどと比較すると売り上げが発売日直後に集中してしまうのは、やはり仕方のないことだとも言えます。その混乱をできるだけ抑えるために、メーカー各社もコンビニで予約販売を行うなど、入手経路を多様化させてきているのでしょう。

日常的なゲームこそ私の理想のゲーム

努力してもどうにもならないことってありますよね。例えば持って生まれた素質とか育った環境とか。確かに努力も大切だけど、どんなに努力しても仕方がないことってあるんですよね。最近、色々な事物を自分なりに見たり、聞いたりして、そんなことを思うようになりました。

で、ゲームの話ですけど、よく考えると、ゲームの主人公ってすごいのばっかりなんですよね。例えばRPGなど、王族だとか伝説の勇者とその子孫だとか、天才的な剣術(魔法)の使い手とか。そんな人たちを動かして「世界を救う」などの大目標を達成しても、結局は「自分とはかけ離れた、優秀な人たちがやったこと」としか感じられなくて、喜びが感じられないんですよね。我ながらひねた性格だと思うんですけれども。

そんな自分が希望するゲームはどんな物か。まず主人公は何でもない奴。特別な運命にあるわけでもなく、何かにずば抜けているわけでもなく、落ちこぼれというわけでもなく、なんかさえない人で、仲間とかも全員そんな人。で、経験積んで能力がとんでもなく高くなることもないの。目標は特にないんだけど、平凡で少しダサい日常生活を細かく再現していて、ちょっと悲しい気分にもなれる、トラブルとか、変わったこともあるけど、決して世間で騒がれるようなことは何も起こらない。とにかく平凡、どこまでも平凡。あ、ジャンルはRPGかAVG。どこが楽しいかって?あなたが楽しいかどうかなんて関係ない。これこそ私にとって最高に感情移入できるゲーム。あなたにはこの楽しさが想像できるだろうか。いや、できなくても無理はない。あなたと私はあまりにも違うのだから。

(栃木県　防木幹生)

1996 卯月めい

5/19のイベントで ご本下さった ゲーム批評の読者さまへ
ありがとうございました〜
すごくうれしかったです

ぷよぷよ

京都府　卯月めい

そんなあなたにこそアメゲーをお薦めします

どこから見てもスーパーマンじゃない〜と某宇宙便利屋の主題歌が聞こえてきそうなお便りをありがとうございます。かなりネガティブが入ってますが(笑)、言わんとされていることは良くわかります。何となく共感して載せてしまいました。で、パソゲー良品の小野さんとしては、そーゆー人にこそアメリカのパソゲーを遊んで欲しかったりするわけです。国産RPGの主人公の多くは、防木さんの言われる通り「選ばれし者」です。でも、アメリカのRPGの多くは「普通の人」が主人公です。米国自体が、普通の人の力が集まって開拓された結果、生まれた国だからでしょうか。普通の人が自分の生活を守るために日々を暮らすことが結果として冒険と呼ばれる、そんなスタンスのゲームが多いように感じます。

各コーナーへのお便り、投稿は
〒104　東京都中央区新富
1-15-4アルファ新富ビル5F
(株)マイクロデザイン出版局
『隔月刊ゲーム批評』編集部
読者コーナー係まで

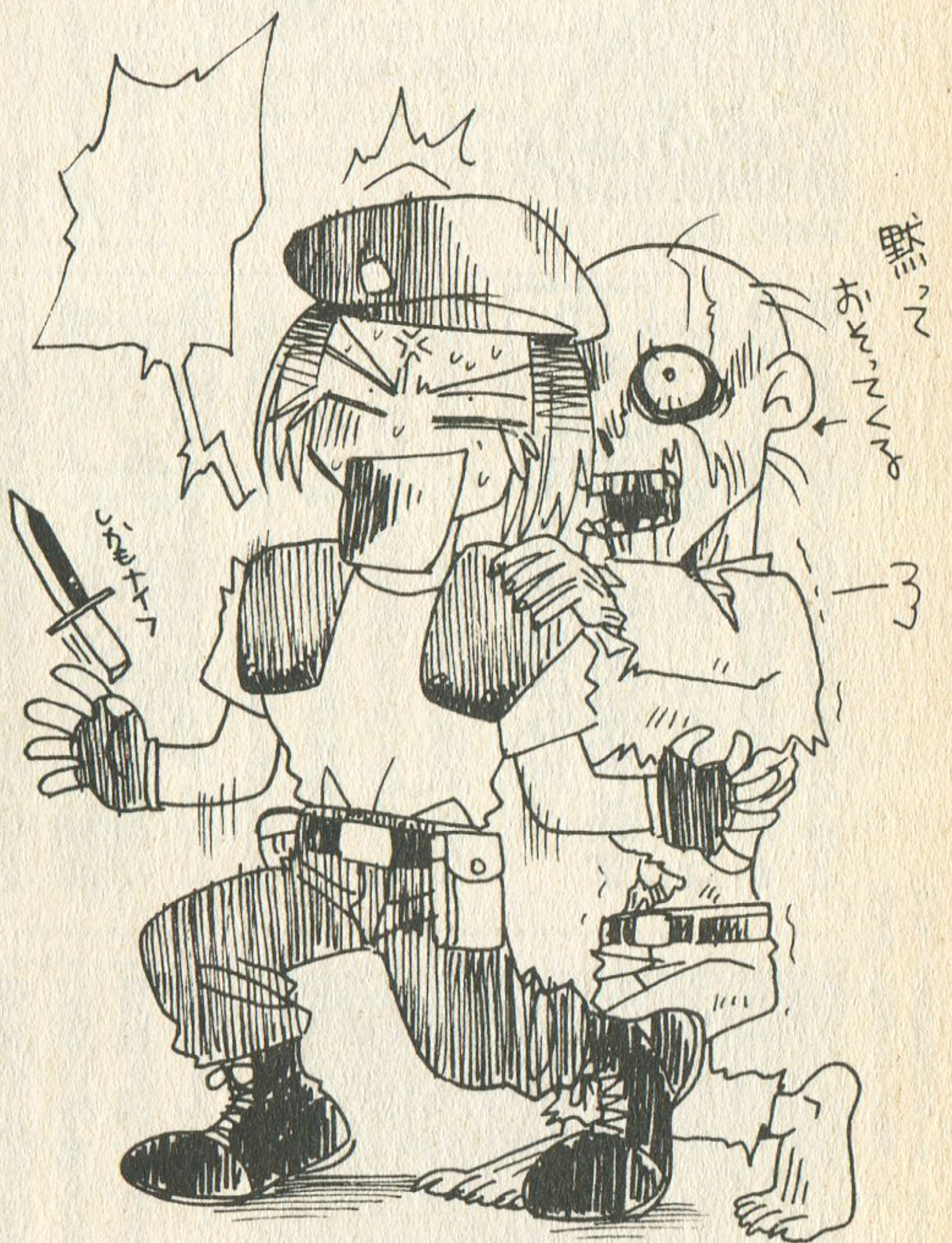
次回締切は8月末日です

※次回「読者ニヨル批評ノページ」の担当は、今度こそ斎藤編集長です。皆さんのお便りお待ちしてまーす。

ひまわり地獄
HIMAWARI JIGOKU

⑫

あんまり恐いので
。音を消してバイオハザードをプレイしましたが。

黙って
おそってくる

。よけい恐くなりましたよ。音が無い分。

林家志弦
SHIZURU HAYASIYA

いらんかねー

色つき
いらんかねーー

ダンナー

どうスか
お子さんに

おっ懐かしいな
カラーヒヨコかい

どれ

バーチャルボーイ
¥300-
メス¥500-

きいろ

VIRTUAL BOY

みどり

あお

いらんかねー

色つきだよー

色つき
¥300～

発売前から話題の
中心だった『ナイツ』
発売日に出遅れた
俺達はナイツジプシー
秋葉原
＜イメージ映像＞

うぶあ!!!

ああ…
ナイツ…
ナイツが
プレイしてえ
……
暑いよ…アキバは…
くそう
この日を心待ちにして
たってのに品切れとは…

た……
助けて
くれーー!!
バシャ
バシャ
ざ
あ…!

はっ!!?
ゆらー

あれを見ろ!
ざわ
あんな所で
人が…!!

ナイツ!!!
ナイツだー
ー!!
違う
平八!
あれは平八だ
落ちつけー
!!!
鉄拳
本日入

リングアウト
している!!!
すっげえ!!
そうか
するとここは
ジェフリー
ステージ!?
いいから助けろ
ー!!!
ざぶ
ガバ

企画屋ジョー♥

ぶつ ぶつ ぶつ ぶつ

ぶる ぶる

そ〜

ガラリ

あっ

ヤベ 先生来たぞ 席つけ席

ざわ ざわ

ガタ

ひ!!

ひぇぇぇぇぇぇ!!!

うわ!? どうしたんスか 沢田先生ー!!

がん!

弾が足りない!!

こんなにいたんじゃ 弾が足りない わぁーっ!!!

誰かロケットランチャー持ってないの!!?

ああ… また徹夜で バイオやってたのか…

大手Hソフトハウス開発員 ホセ・面堂さん(35)

ペラペラペラ

ペラペラ

(訳)フフフ…ついに出た セガ・マルチコントローラー

NOT BILINGUAL

スゴイや 任天堂じゃ できないネ!!!

(訳)マルチパッド対応の18禁ゲームは一世を風靡するだろう! 皆我を忘れアナログのグリグリ感に夢中になるのだー!!

GACHA GACHA

HAHAHA!

セガサターン 18禁撤廃へ

おーい

面堂さん真っ白 なんだけどー

どしたんだ?

日本語字幕：戸田奈津子

見たまえ
吉川君

ピカッ

ゴロゴロゴロゴロ…

これが
わしの長年の
研究の成果
――…

ズバァアァアアン

『64戦隊
ブロス5』
じゃ！

イエロ!!

グリーン!!

ブル!!

ブラック!!

レッド!!

まあっ!

とうとう
やりましたね
博士――!

…しかしなぜ
全員男性
なんです？

戦隊モノには
女性メンバーが
つきものなのでは…

？

フッ

君はまだ64戦隊の
真意を理解して
いないようじゃな
吉川君…

女には3Dスティックが
無いじゃろうが――
!!!

ピカ

ドドーン

ああっ博士
それってセクハラ
――!?

やだもう!

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。

●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

●ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）としてよりも、『作品』（制作者の優劣が評価を決める）としての立場をより重視する。

●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。

●批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

●批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。

●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。

●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の指針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

バックナンバー購入ご希望の方へ

書店で「ゲーム批評」が買うことができなかった場合、近所の書店でご注文頂くか、当社に直接御申し込み下さい。

申込方法

1．本の代金と送料を、現金書留か切手代用で、
2．郵便番号、住所、氏名、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記した紙を同封の上、
3．〒104 東京都中央区新富2−4−5
NK新富ビル7F
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部
までお送り下さい。

ご注意

●送料は1冊250円、2冊350円、3冊目以降1冊あたり50円追加して下さい。
例 3冊＝400円、4冊＝450円
●通常は申込が当社に到着してから発送までは1週間以内に行いますが、在庫が少ない場合1カ月以上かかる場合があります。
●在庫が完全になくなった時点で締め切らせて頂きます。その場合は、本の代金のみご返送いたします（送料は、返送手数料として頂戴いたしますのでご了承下さい）。

<創刊号> '94 9月発行 760円(税込)
■特集1
「ファンタジーは死んだのか」
●ファイナルファンタジーVIは本当に感動的な物語か？
■特集2
「ゲーム業界内事件の真実」

<Vol.2> '94 12月発行 760円(税込)
■特集1
「格闘ゲーム、神話の終焉」
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか？
■特集2
「Hゲームの罪と罰」

<Vol.3> '95 4月発行 760円(税込)
■特集1
「次世代機を斬る！」
●セガの本気 セガサターン
●ソニーの自信 プレイステーションほか
■特集2
「ゲームスクールの実態」

<Vol.4> '95 7月発行 760円(税込)
■特集1
「帝王任天堂の悲哀と栄光」
●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？
■特集2
「確信!! シミュレーションゲーム」

<Vol.5> '95 9月発行 760円(税込)
■特集1
「新世代ゲームの葛藤」
●アーク ザ ラッドは『新世代RPG』の扉を開けたのか ほか
■特集2
「ゲームの批評とは何か」

<Vol.6> '95 11月発行 760円(税込)
■特集1
「衝撃、キャラクターゲーム」
●魔法騎士レイアース キャラクターゲームにおける新しい道標 ほか
■特集2
「裏ソフトの『濃密』な生態」

<Vol.7> '96 1月発行 760円(税込)
■特集1
「RPGの本質とは何か」
●ドラゴンクエストVI RPG最高峰の説得力 ほか
■特集2
「決着!? サターン vs PS」

<Vol.8> '96 3月発行 760円(税込)
■特集1
「スクウェア幻想の真実」
●FFVIIPS参入の衝撃！ ほか
■特集2
「今が旬の制作者たち」

<Vol.9> '96 5月発行 760円(税込)
■特集1
「胎動…アドベンチャー」
●バイオハザード
体験する「恐怖」の可能性 ほか
■特集2
「ユーザーとメーカー 存在の示すもの」

ゲーム批評Vol.9号テレカ当選者発表!!

北海道 佐藤 正志
今野 隆宏
山形県 古関 章
岩手県 槻舘 信幸
福井県 谷口 良弘
栃木県 出雲 和彦
神奈川県 杉山 浩明
吉田 俊朗
東京都 五十嵐 司
田部 航
亀井 仁司
田中 宏一
鈴木 裕治
埼玉県 石井久美子
愛知県 九澤 陽子
三重県 笹山 亜紀
岐阜県 道家 星児
京都府 元田健太朗
大阪府 谷口 誠二
兵庫県 清水 政輝
寺口 和夫
山田 淳雄
岡山県 松本 有生
広島県 三村 信雄
松下 賢二
愛媛県 黒川 太郎
徳島県 今治 英樹
山口県 礒部 英昭
福岡県 松永 基輝
宮崎県 松浦 順子

なお、当選品の発送は7月30日までに終了しております。未着の方は編集部にご連絡下さい。ただし'96年9月30日を過ぎてからのお申し出は無効となりますのでご注意下さい。

EDITORS' ROOM

編集部から――

64 遊びました。面白かったです。ところで、私はカプコンの「魔界村シリーズ」のファンです。「マリオ」を遊びながら、あぁ、64で超魔界村が出ればなぁ、この3Dスティックで2段ジャンプをぴよよ~んと飛んで、超ムズトラップをクリアしたい。ポリゴンアーサーの迫力ある脱ぎや、あの小憎らしいレッドアリーマーに会いたいと思ってしまいました。こんだけリアルにあのグロ世界が再現出来たら涙もの…。そんな日が来るのを心待ちに。（斎藤）

64 遊びました。面白かったです。さて、夏の話題といえば「ミッション・インポッシブル」。TVの海外スパイ番組を心待ちにして育った私としては、もう嬉しい限りです。そういえば、ビデオ版「007/ゴールデンアイ」のボンド役の吹き替えは、やはり神谷明氏でしたね。「探偵レミントン・スティール」より声の調子を落とした芝居が素敵でした。（小野）

64 遊びました。面白かったです。先日、偶然UWFの安生に遭遇してしまいました。すごく嬉しかった。

さて、今までに様々な有名人を見かけましたが、一番印象深いのは、新宿西口で見た轟二郎です。通行中のおねーさんに「僕知ってる?」と聞いて無視されていた轟さん。後ろで僕は「見てたよ、びっくり日本新記録」と呟いたのでした。（古庄）

64 遊びました。面白かったでしょう? ところで、おもちゃショーで見た「のっぽさん」は、光り輝いてました。華麗なタップを踏む姿にウットリ。隣のステージでは、「ポンキッキショー」ということで鈴木蘭々が歌ってた。でも私は「ガチャピンとムックを出せー!」と叫んだのでした。ごめんよ蘭々。私の心はホネホネロックなのさっ。（松井）

64 遊んでません。面白そうなんですが。ところで、今回初めて編集のお手伝いをさせて頂きました。トロくて世間知らずの私には、見るもの聞くものこれすべて新体験。井の中の蛙の気分です。（小沢）

隔月刊 ゲーム批評

ゲーム批評Vol.10
第3巻 第5号通巻第12号
1996年7月31日発行
定価760円（本体738円）

STAFF

発行人　武内静夫
編集人　小泉俊昭
編集長　斎藤亜弓
副編集長　小野憲史
編集部　古庄浩二
松井　真
小沢光輝
アートディレクション　石井敏昭
デザイン　金子　健
類家直人
刑部一寛
販売営業　長谷川安次
Special Thanks　brahman co,ltd.
印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104 東京都中央区新富1-15-4
アルファ新富ビル5F
TEL 03(3206)1641(販売)
FAX 03(3551)1208
振替口座：東京0-355688

Printed in Japan
ISBN4-944000-40-5

次回
『隔月刊 ゲーム批評Vol.11』は
9月30日発売予定

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。

隔月刊 ゲーム批評

Vol.11 OCTOBER 予告

第1特集

ゲーム本来の「面白さ」の追求。もう一度、覇権を握るか!?

どこまで出来るか!? NINTENDO64

新世代ハードの「本命」と謳われたＮＩＮＴＥＮＤＯ６４。だが、セ
ガサターン、
立たされてい
いゲーム性創
のＮＩＮＴＥ

覇権を取れるか
インタビュー
フトインプレッ

第2特集

ゲー
デ

システム、キャ
がある。隠され
ーティストたち

生きて愛されるキ
ＴＡＴＡ、ＳＴＧ
の粋と美学／ハー
金子一馬×小林智

第3特集

最近、「ソフト批
じっくり吟味して

ナイツ／トバルＮ
～／時空探偵ＤＤ
ポロクロイス物語
ル徹底比較　他

連載陣も絶好

次回「隔月刊

※予告内容は都合によ

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（３つまで）

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（３つまで）

どんな記事が読みたいですか？

この本を購入した理由

あなたの最近見ておもしろかった映画を教えて下さい

あなたが今、持っているゲーム雑誌への不満があれば教えて下さい

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で３０名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

隔月刊ゲーム批評

ゲーム批評Vol.10
第3巻 第5号通巻第12号
1996年7月31日発行
定価760円（本体738円）

STAFF

発行人　武内静夫

EDITORS' ROOM

編集部から——

64 遊びました。面白かったです。ところで、私はカプコンの「魔界村シリーズ」のファンです。「マリオ」を遊びながら、あぁ、64で超魔界村が出ればなぁ、ア…
ティックで2段ジャンプをぴよよ…
で、超ムズトラップをクリアした…
ンアーサーの迫力ある脱ぎや、あの…
いレッドアリーマーに会いたいと思…
いました。こんだけリアルにあのゲ…
再現出来たら涙もの…。そんな日が…
心待ちに。

64 遊びました。面白かったで…
夏の話題といえば「ミッシ…
ポッシブル」。TVの海外スパイ番…
ちにして育った私としては、もう嬉…
です。そういえば、ビデオ版「00…
ルデンアイ」のボンド役の吹き替え…
り神谷明氏でしたね。「探偵レミン…

…ティール」より声の調子を落とした芝居が素敵でした。（小野）

64 遊びまし…

…します。
…一報ください。

POST CARD

104-

怪奇

東京都中央区新富1－15－4
アルファ新富ビル5F
マイクロデザイン出版局
隔月刊ゲーム批評 編集部 Vol.10アンケート係行

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　住所			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
特集でとりあげて欲しいテーマは？			
ゲーム以外でいちばん興味のあることは？			

キリトリセン

隔月刊 ゲーム批評 予告
Vol.11 OCTOBER

ゲーム本来の「面白さ」の追求。もう一度、覇権を握るか！？

第1特集 どこまで出来るか!? NINTENDO 64

新世代ハードの「本命」と謳われたＮＩＮＴＥＮＤＯ６４。だが、セガサターン、プレイステーションの善戦によって、今、苦しい状況に立たされている。店頭在庫と様子見のコアユーザー。そして全く新しいゲーム性創造の可能性を秘めた「３Ｄスティック」など、これからのＮＩＮＴＥＮＤＯ６４の全てを徹底分析。

覇権を取れるかＮ６４／３Ｄスティックの実力、その本質／参入各社徹底インタビュー　Ｎ６４に何を見るか／流通におけるこれからの任天堂／ソフトインプレッション　他

ゲームを作る全てのもの。

第2特集 デザインするゲームたち

システム、キャラクター、音、そして世界…。デザインされたものには全て理由がある。隠された意図、センス、ゲームを形作る全てのもの。今、注目されるアーティストたちの極意に迫る

生きて愛されるキャラクターの創造／ゲームシステムと語るべき世界の関係／ＺＵＮＴＡＴＡ、ＳＴＧにおけるメタファーを解く／図像学的ゲーム観察論／メカデザインの粋と美学／ハードデザイン考　どうして本体、パッドはこうなった？／特別対談　金子一馬×小林智美　～優美な世界の果て～ 他

第3特集 ソフト批評スペシャル！！

最近、「ソフト批評が少ない」という読者の声にお応えする、徹底批評スペシャルです。じっくり吟味して下さい。

ナイツ／トバルＮｏ．１／スターオーシャン／ＮＯëＬ　ノエル／月花霧幻譚～ＴＯＲＩＣＯ～／時空探偵ＤＤ／トワイライトシンドローム　究明編／エナジーブレーカー／刻命館／ポポロクロイス物語／ラストブロンクス　東京番外地／スターグラデュエーター／落ち物パズル徹底比較　他

連載陣も絶好調！！
次回「隔月刊ゲーム批評」は

9月30日発売予定

※予告内容は都合により変更になる場合がございます

『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、
広告をいれません。

（ゲーム批評編集部）

平成8年7月31日発行第3巻第5号通巻第12号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104東京都中央区新富2-4-5 TEL03-3206-1641(販売) FAX03-3551-1208

かんがえる

定価760円(本体738円)

ISBN4-944000-40-5 C2076 P760E